Professional Magazine for IBM PC Games

PC Game 最新情報

NT$60元 HK$20元



築起夢中的城堡—築城大師

- 中國之心完全攻略(一)
- 幽靈騎士完全攻略(一)
- 幽靈騎士修改篇
- 火星之旅屬性修改篇
- 神州八劍法術 & 寶物修改篇

30

1991年·9月號

ASURE 亞洲電腦

'91年度電腦展銷售狀況

讓消費者眼睛一亮

一年一度的暑期電腦應用展已如火如荼展開！各區主辦單位，早在年初就積極籌劃，這場高水準並象徵國人科技提昇之大展。

今年電腦展果然未令消費者失望，業者參展的氣氛比往年競爭更加激烈，除了保有往年大手筆的裝潢外，並紛紛推出具有競爭力的熱門機型，消費者只要藉此機會在眾多品牌、機型、配件中必能找到便宜且適合自己的電腦。

因業者今年紛紛亮出「驚喜價」，讓原本沒有預算購買電腦的消費者，也因會場熱絡的銷售氣氛感染，在不買電腦即落伍、跟不上時代潮流的心態下，而當場下訂單。又今年各大廠商的經銷商，業務銷售比往年更加積極，據大會統計資料顯示，亞洲電腦以第一名的銷售成績創下大會的銷售記錄，比去年成長了約30%，由此證明電腦業依然是明星行業。



一成功不是偶然

我們以實力贏得消費者的肯定，這場群雄間的較勁，證明亞洲電腦確屬佳機。

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)
世　健(02)396-5781
博　宇(02)305-6034
舜　偉(02)392-7367
詮　民(02)596-2935
世　昌(02)392-7588
捷　宇(02)311-0902
台　琥(02)657-0213
勁　群(02)765-8514
麥　斯(02)366-0784
[illegible](02)955-2467
元　[illegible](02)291-5381
合　泰(02)[illegible]-0695
通　北(02)705-[illegible]
鑫　洲(02)285-5218
擎　訊(02)673-2668
李　安(03)425-8000
(02)396-7803
英　特(02)393-0652
及　時(02)732-9299
詠　茂(02)686-5945
弘　揚(02)936-2956
邦　里(03)339-1256
必　昇(039)97-2035
人　人(039)33-2944
佳　訊(038)26-4830
彙　虹(035)330-398
駿　詮(037)622-068
後　龍(037)726-720

(台中區)
亞　歐(04)252-9526
李　安(047)294-010
亞　展(04)237-3600
亞　智(04)220-2080
致　成(04)557-1268
李　安(04)723-4010
龍　盟(04)622-237[illegible]
吉　友(05)596-0372
廣　豐(04)371-6092
亞　紀(04)223-7247
晨　光(04)755-3139
中　國(046)621-906
亞　東(046)321-730
開　源(04)327-5222
敬　傑(048)343-969
行　家(046)869-751
千　訊(047)254-284
佳　信(047)251-555
亞　智(04)220-2080

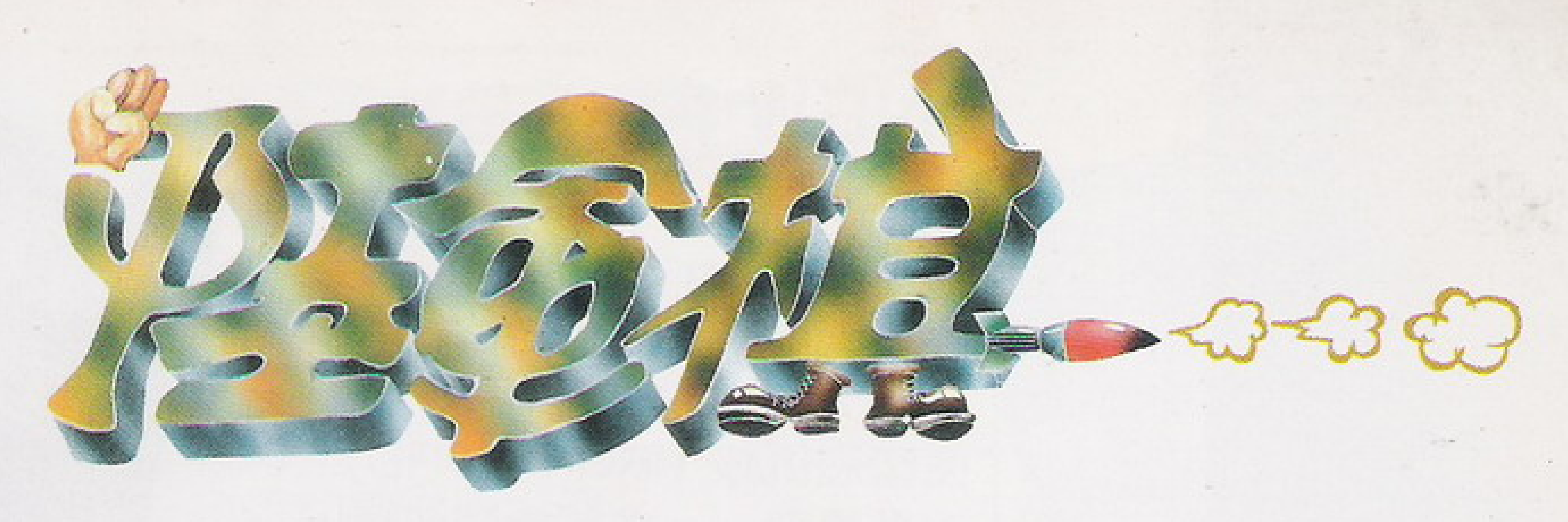
(嘉義區)
盟　網(05)222-2737
台　大(05)224-1686
良　威(05)320-2350
金　鷹(05)223-6031

(台南區)
早　陽(06)234-4382
傑　登(06)226-8862
德　鎰(06)253-1426
鴻　凌(06)226-5208

(高雄區)
信　光
(博愛)(07)321-7147
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
上　正(07)742-1235
林　記(07)251-1963
信　星(07)385-1768
(三多店)(07)722-6064
欣　亞(07)351-5762
翔　鎮(07)384-9166
義　騰(07)222-2270
不二家(07)363-8703
偉　鼎(07)211-6170
宏　大(07)622-4816
上　允(07)802-2638
東　茂(07)661-3326
耀　昇(07)551-1565
申　吉(07)821-1599
宏　大(07)622-4816
富　程(07)771-3054
于　氏(07)551-7386
上　欣(07)812-2133
環　球(07)211-9313
久　誼(07)222-9191
五福店(07)272-7365
五甲店(07)821-1599
鳳山店(07)742-9191
台南店(06)258-3591
屏東店(08)723-8991

(屏東區)
鴻　司(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特賣(08)737-4735
艾　迪(08)832-3401
勝　端(08)775-2225
百　司(08)779-6532

(澎湖區)
安　安(06)927-1253
理　想(金門區)33155



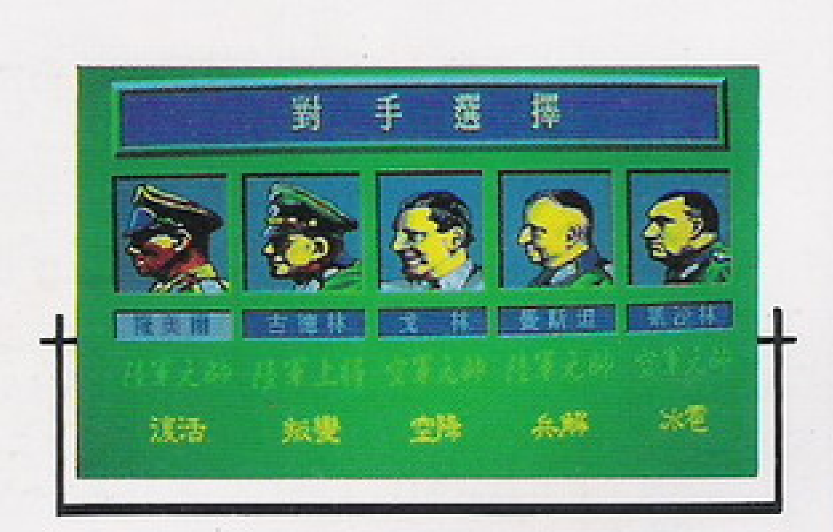


戰鼓聲響徹雲霄．掀開一場龍虎鬥

「報告司令！敵人派出一名勇將，勢如破竹地連下我方多城，多名弟兄不幸喪命，連軍長都抵擋不了。」一名師長氣喘如牛地向你報告前方戰線軍情。

「看來敵人已按捺不住，古德林親自出馬了！哈哈哈！師長，傳令下去，發射炸彈攻擊，再派團長突圍。」

沙場上一片廝殺聲，雙方軍隊你來我往，頓時血流成河，慘不忍睹。



機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤
類　型：智育
片　數：3片
售　價：NT$ 230元

「報告司令，有名團長陣前倒戈，背叛我軍！」司令官聞言頓時氣得火冒三丈，氣衝九霄。

「好個陰狠的手段，傳令下去，格殺勿論！！」........

特色

* 以中國傳統的陸軍棋爲藍本所設計，完全中文顯示。
* 五位德國將領，各有其看家本領：復活、叛變、空降、兵解和冰雹，將會隨時施展出來，小心接招了。
* 可兩人同玩或與電腦力拼半壁江山。

支援魔奇音效卡

旅長　軍長　司令　師長　工兵　排長　連長　雷區

中華民國78年4月8日創刊
每月8日出刊

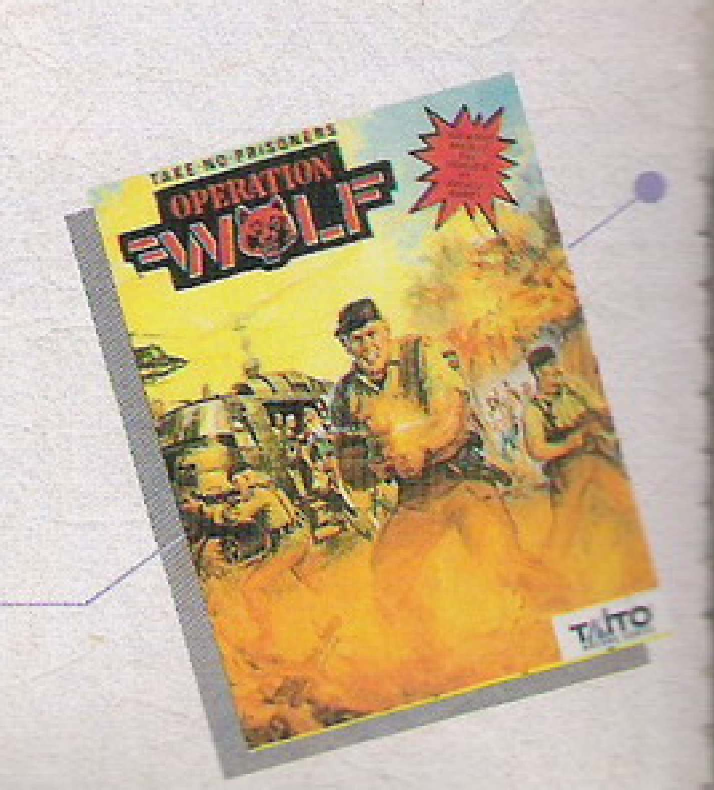
《NEW FILES》

《強片預告》

《GAME 在燒》



《國內報導》



《PC地帶》

《百戰天龍一秘技天地》



《三國演義徵文選輯》

《隆中對》



《遊戲攻略》



第30期(九月號)

發行人兼社長/王俊雄
總編輯/李初陽
副總編輯/吳海境
主編/
陳 道
編輯/
沈懿慧
美術主編/
呂淑琪
美術編輯/
郭美玲、葉秀娟
廣告企劃/
陳揚隆、劉信良
資料處理/
曾玉琴
編輯支援/
王美玲、林淑敏、柯忠祥、
謝政憲、劉 瑾、鍾文慶、
王淑美、楊淳如
美術支援/
林殷熙、黃文鵬、孫榮隆、
李金花、郭淑芬、林惠玲
中打支援/姜慧珍
特約作家/
葉明璋、吳謙諒、李莉莉、
劉伯岳、陳宗甫、董純甫、
黃振倫
駐美特派員/
亞佛列德
發行所/
軟體世界雜誌社
社址/
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱/
高雄郵政28之34號信箱
法律顧問/
遠東法律事務所
陳錦隆律師
內文打字/
長興中文電腦雷射
排版公司
照相打字/
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製版/
聯伸彩色印刷製版公司
印刷所/
共同文化事業股份有限公司
臺南市新和路10號



中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號



B.A.T.
星際密探
最高機密文件
受文者 星際聯邦秘密特務組織B.A.T.超級探員。
任務説明 危險逃犯，星際智慧型犯罪專家，佛南哥（VR-ANGOR）據報出現在聯邦重要物資供應地，並秘密裝設了十六枚高毀滅性中子炸彈，以此威脅聯邦撤出此星全部的防衛武力，意圖霸佔此星。假如聯邦於十天內未做任何反應.......
任務指示 十天之內解決佛南哥。
星際密探（B.A.T.），一個擁有全新概念的科幻冒險遊戲，不僅揉合了動作、模擬操作的概念，更加入了生化植入式電腦的超先進構想，讓你以簡易的程式加强遊戲主角的應變能力。並以超過1000幅以上的精緻場景圖片，風格特異的科幻背景音樂，再加上先進簡易的滑鼠全程提示操作系統，帶你進入一個完全不一樣的外星科學幻想世界。喜歡科幻類遊戲的朋友們，這可是一個能夠激發你高度幻想以及推理能力的遊戲喔！
機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯示：VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：冒險
片　數：4片
售　價：NTS 270元
☆支援魔奇音效卡

飛狼突擊隊

曾在APPLE II上獨領風騷的飛狼突擊隊，如今捲土重現ＰＣ電腦上，以更流暢的橫向捲軸型畫面擄掠你的心！

機　種	IBM PC XT/AT
記憶體	640K
顯　示	單色/CGA/EGA
操　作	鍵盤/滑鼠/搖桿
類　型	動作戰略
片　數	2片
售　價	NTS 150元

從今起，你就是飛狼突擊隊指揮官，親自操控飛狼，指派地面作戰武力，摧毀敵機、轟炸堡壘、侵佔基地！勝利？失敗？端看你如何運籌帷幄！！

ARMOR ALLEY

你想打場漂亮的戰爭嗎？試試飛狼突擊隊，它可以滿足你虛榮好勝的心喔！



築城大師

嚮往電影中壯麗的中古世紀城堡嗎？是否想試試看當一個國王的滋味呢？

築城大師將能滿足你長久以來的願望。遊戲中你除了可以親自設計夢中理想的城堡外，還必須考慮到城堡的位置、高度、厚度以及形式。哪邊需要加强？是否要挖護城河？不同的工作需要不同的專業工匠，你要如何取決各類工匠的數目呢？還有！薪水要定爲多少呢？太多不划算，太少又招不到工人。

爲了建城堡，你是否會成爲搜括民脂的暴君呢！你那位到處惹麻煩的王子要如何處置呢？面對教會的干預，要如何保持顏面又不失和氣呢？在敵人無情的攻擊及破壞下，你的戰略能力是否足夠？......

蓋城堡不簡單，當國王更不是一件好玩的事！有興趣試試看嗎？
築城大師
等你來*挑戰！*

Warfield, Westhampton, and Norshire
the King raised taxes to employ a
mighty army of workers.

Main
Dec. 30, 787
Wall
Height
Labourers
Days left 12
Damage Heavy
Width
Arrow Slits
Cauldrons
Resources 16

CASTLES™

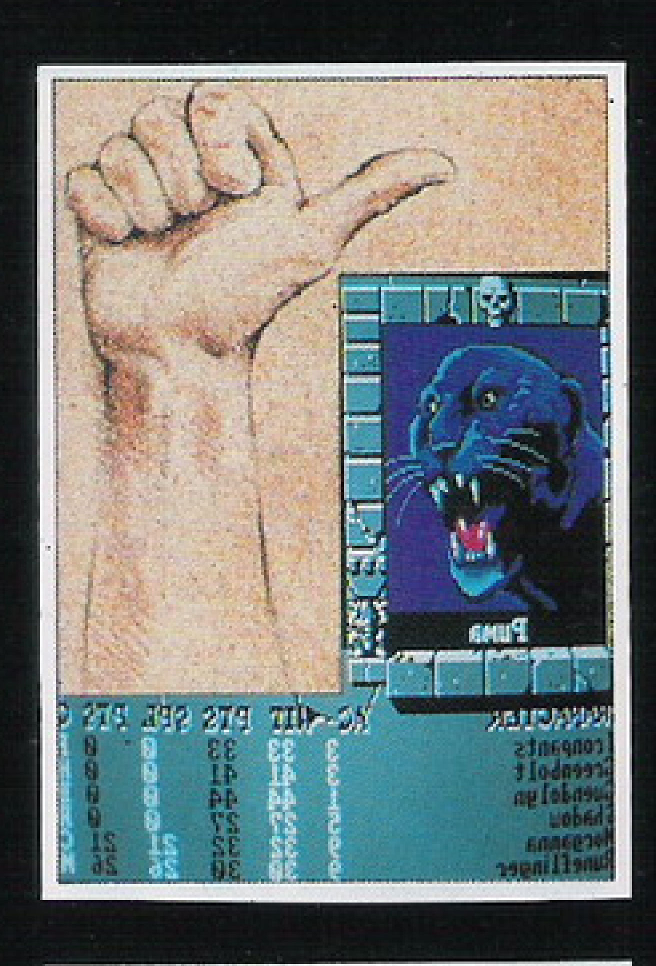
Interplay™

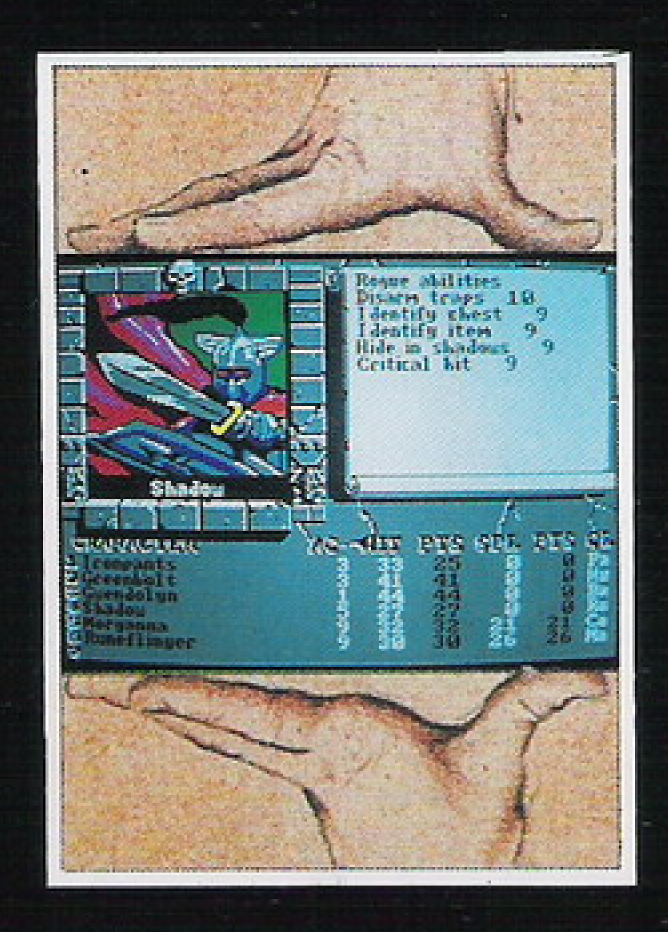
機　種：IBM PC XT/AT　記憶體：640K　顯　示：單色/CGA/EGA/VGA　操　作：鍵盤 / 滑鼠 / 搖桿
類　型：策略　片　數：4片　售　價：NTS 270元　☆支援魔奇音效卡


復國恩仇錄
IRON LORD
十八年前，襁褓中的你歷經了一場殘酷的王室家族異變，剛從外地歸來的王叔借助黑暗魔法，以恐怖的手段，篡奪了王位。
十八年後，歷經多年逃亡生涯的你，毅然決定要征討王叔，光復國土。但是已被遺忘的王族，要怎樣才能搏得人民的信任及愛戴，自願爲你效命？還有，面對龐大的幽靈軍團，以及險惡的魔法迷宮，你是否能成功呢？
機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：角色扮演
片　數：2片(1.2M)
售　價：NT$ 180元
☆只適用1.2M磁碟機
UBI SOFT
Entertainment Software

THE BARD'S TALE III

THIEF OF FATE 命運之賊





～勇者的自述～

那真是悲慘的一天，人們剛享受到一絲自由的空氣，卻又被邪惡的瘋神塔揚所掠奪。城中到處充滿怪物，幾乎無人能自其魔爪中逃脫。

我奮力抵抗，卻被塔揚輕易打敗，唉！難道我們真的註定要走向毀滅一途嗎？我希望無論誰看到這信，務必將話傳給普天下的英雄，除了史卡拉布列外，還有六個時空中的城市等待救援。對了，要消滅塔揚，賊是不可或缺的人物，只有賊才能扭轉我們的命運.............



冰城傳奇系列是RPG玩家的最愛

玩過一、二代的人千萬不能錯過

未曾體驗過其魅力的人更要嚐試一下

命運之賊





機　種	IBM PC XT/AT
記憶體	512K
顯　示	單色/CGA/EGA
操　作	鍵盤／滑鼠
類　型	角色扮演
片　數	3片
售　價	NTS 230元

☆支援魔奇音效卡







★支援魔奇音效卡　☆需有硬碟　☆只適用1.2M磁碟機

類　型：冒險	顯　示：EGA/VGA　　記憶體：K
機　種：IBM PC　XT/AT	片　數：3片(1.2M)
操　作：鍵盤/滑鼠	售　價：NT$　300元

古堡禁地

任務——潛入古堡，救出漂亮迷人的ELVIRA。

地點——一座沒有惡犬，卻禁止進入的古堡。幽靜的古堡四處透著一股詭異、恐怖的氣氛。守衛、傳教士、魔怪，隱藏在你意想不到的地方，準備給你一個難忘的驚喜！美艷動人的吸血鬼也在某個房間內等著你。但是切記，她的死亡之吻可不能要喔！否則………

報酬——ELVIRA的香吻一個（牡丹花下死，做鬼也風流，賺死了！！）。


沒練好箭法之前去惹牠，眼珠子就會被抓…抓出來


好漂亮的吸血鬼，可是她的死亡之吻可不好受喔！


古堡內危機四伏，稍不小心，就會變成斷頭勇士。


蹦蹦跳跳的小魔怪，很有二步七仔。

獵豔高手

萊里又回來了



聽說這次他還帶回
一隻「滑鼠」和一桶「顏料」
準備捲土重來
給你更多顏色瞧瞧！
趕快睜大眼睛
看看萊里這次如何展現他的
英雄本"色"
Leisure Suit
LARRY 1
In the Land of the Lounge Lizards
預告強片
SIERRA
新幻想空間 1

A-10 TANK KILLER™

新A－10坦克殺手

它，冷靜、無情
任何被鎖定的目標絕對難逃被摧毀的命運！

美國曾經因它在波斯灣戰爭中的表現，
駁回喪失已久的自信。世界各國也都積極想要得到它。
不過，它現在正悄悄的向你接近中

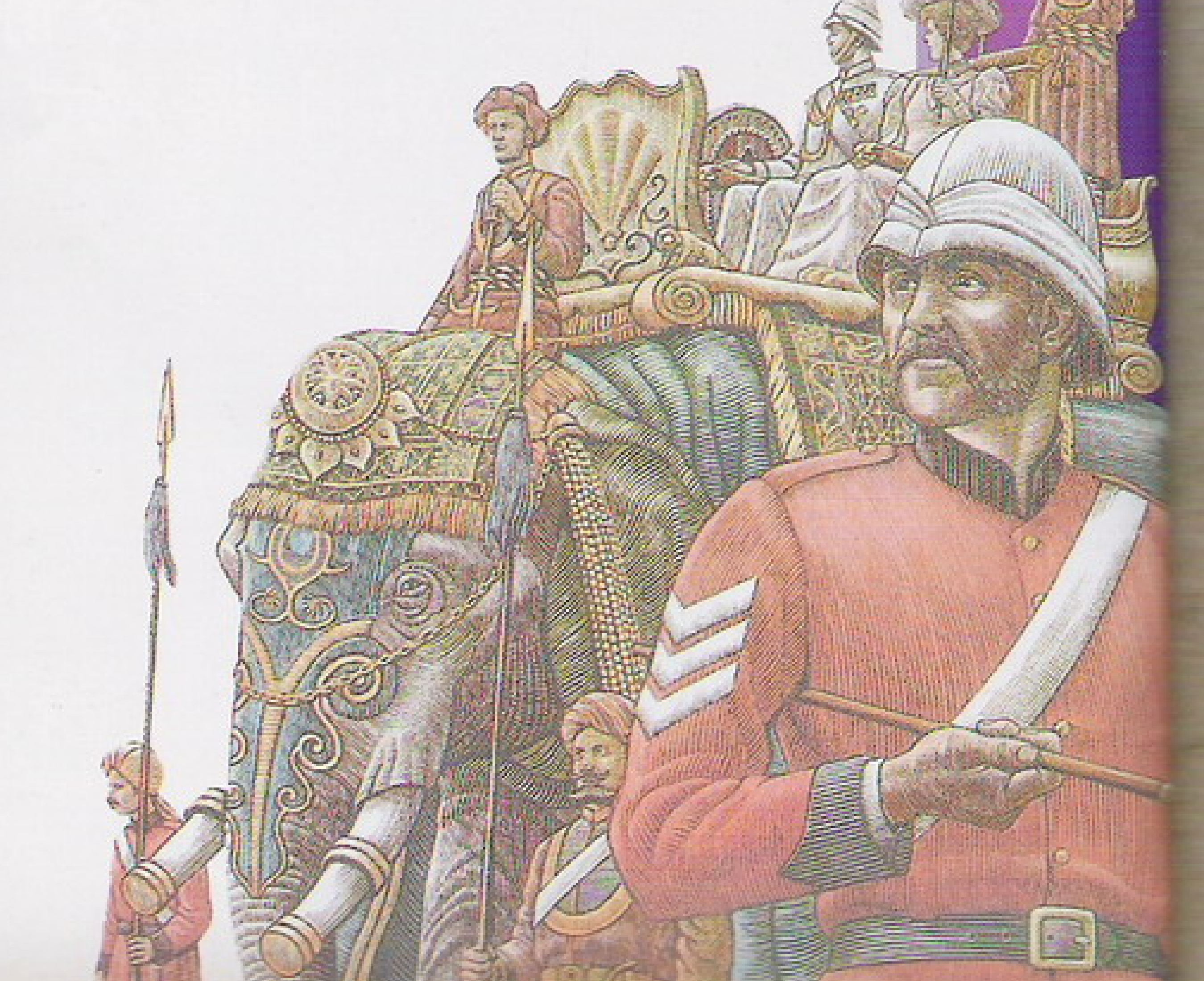


小心！並請容切注意！




Champion of the Raj
P-S-S


印度王




P-S-S

強片預告




THE LORD OF THE RINGS, VOL.
The Two Towers
這次故事的內容 The Two Towers 指的是
雙峯？雙城記？還是……
強片預告
魔戒少年 II
Interplay



Robin Hood
綠林英雄—羅賓漢
軟體世界公告
智字第三零二七號
查吳海境洩漏「俠盜羅賓漢」出片機密，圖利外人，觸犯軟體世界管理規章第十四章第六節第廿八條，本當送交警方處理，然念其在職期間沒有功勞也有苦勞，故從寬處分，即日革職，以儆傚尤。
總裁 王俊博
中華民國八十年九月八日
強片預告
SIERRA



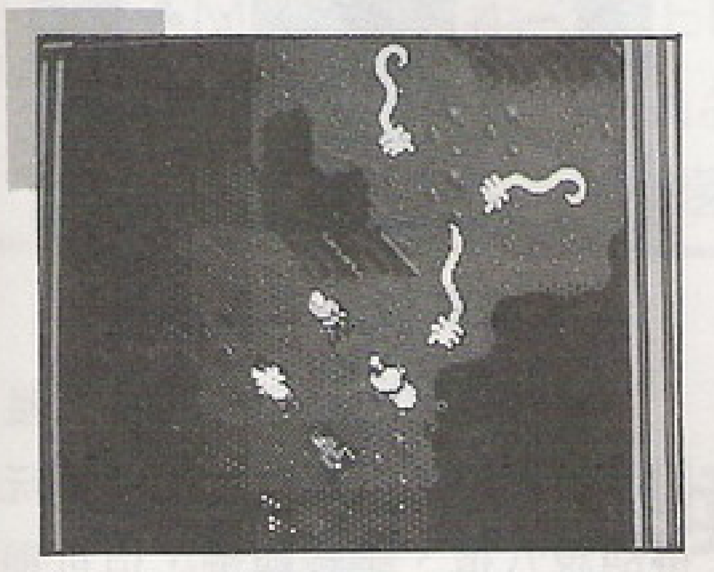


創世紀外傳II
火星之旅

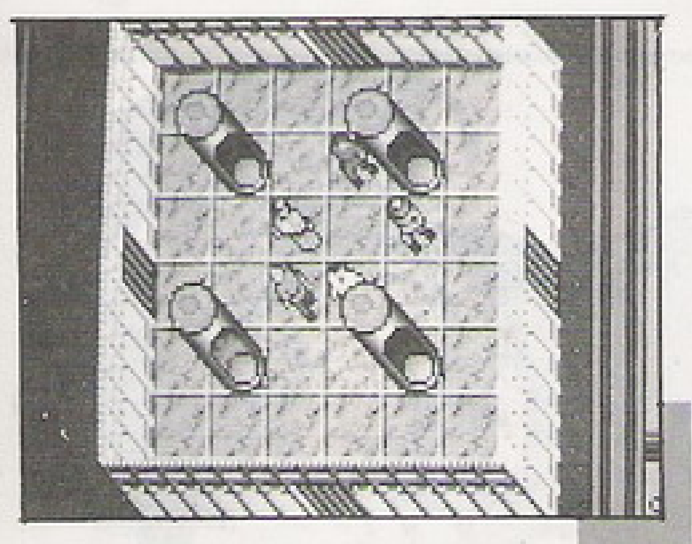
／科長老

揭開火星的神秘面貌，面對各式各樣的吃人植物和蟲類怪物，小心接招了。

說真格的，在火星上探險可真比不在地球的時日。想當年以魔法大戰群妖，來到這裡卻要和一堆植物拼命，委實彼一時此一時也！但是聖者生涯本來就有苦有樂，火星的沙漠中著實發生了不少有趣的事件，隨時讓人們在冒險犯難的緊張中輕鬆一下！



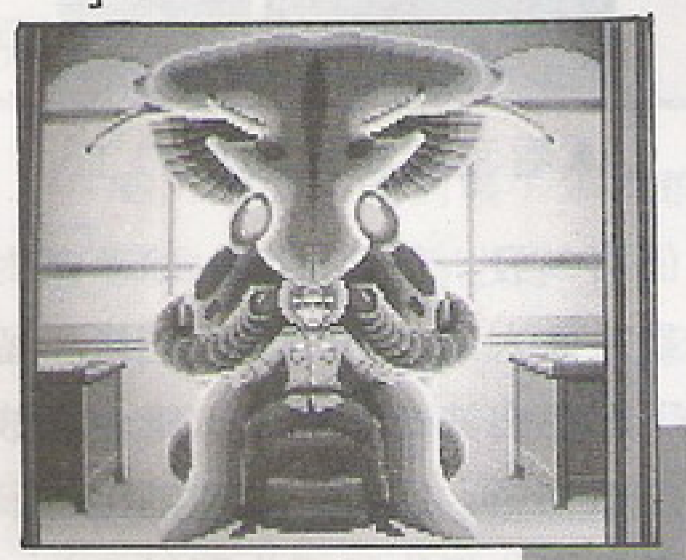
▲再黑也不用點燈，捉條回去照明。



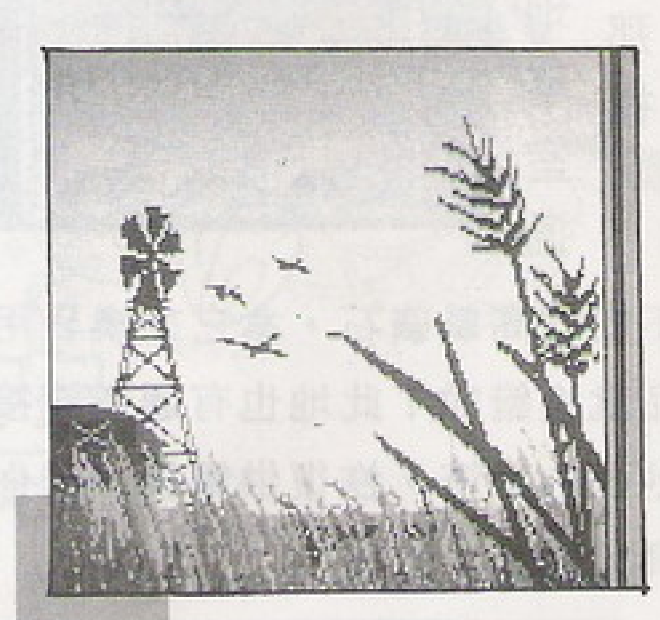
▲四座城市傳送站。

對生性崇尚和平的人們來說，怪物的騷擾實在是令人最爲頭痛的問題；殺了牠就違背原則，束手待斃卻又死不瞑目。不過要是恰好你身上帶有望遠鏡，只要朝任一方向使用望遠鏡，待畫面轉回本位時，所有的怪物赫然全部不翼而飛！但是NPC和其他不具攻擊性的植物就不受影響。

▼不要吵我，要開始作夢了。

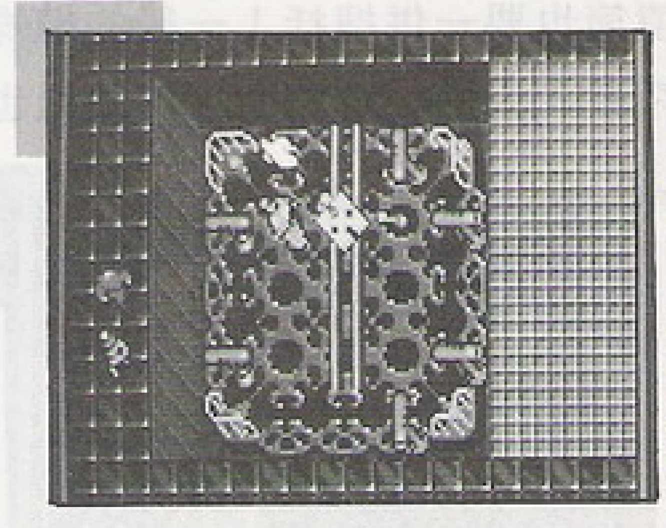


還有，曾經攻略完創世紀VI的玩家應該還記得Lord British最喜歡的書是綠野仙蹤，這次他居然把可愛的桃樂絲腳上穿的寶石鞋也丟到火星上來，相信聰明的玩家們該已猜出更深的用意了吧！？什麼？還是不懂！？趕快去買一本綠野仙蹤來看就知道了！！



▲風光明媚的堪薩斯州

在火星礦坑裡，居然還有落盤災變，還好聖者及時救出困在裡面的二人。那具用來清除落石救人的採礦機還另有妙用，把它再推出礦坑，和敵人戰鬥時將其推至身前，既能阻隔敵人的近身攻擊，又能利用它的威力來痛宰怪物，只要你不嫌推著它到處跑太過麻煩的話！



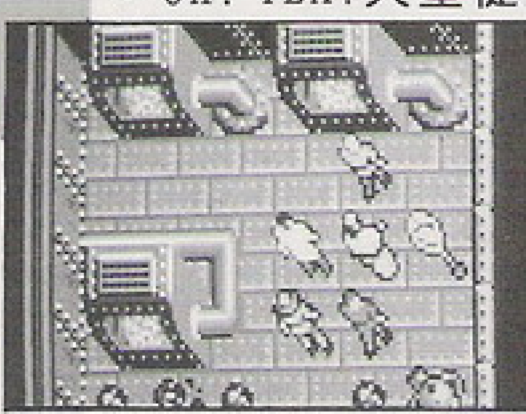
▲這就叫做....
火星炮艇吧！？

雖然這次並沒有餓肚子的煩惱，但是缺氧缺彈藥的日子可不好過！所幸地下發電廠內有取之

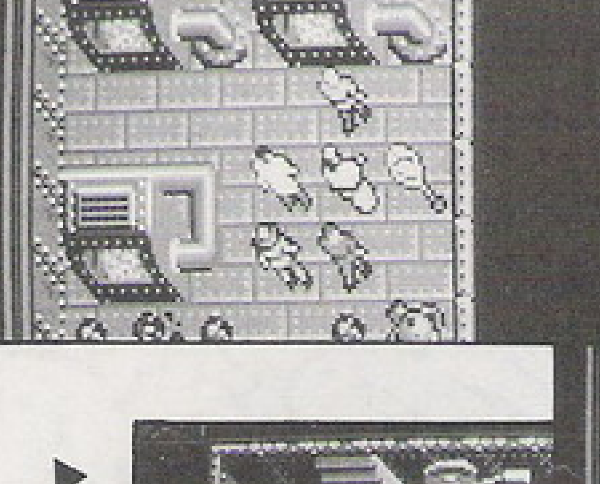


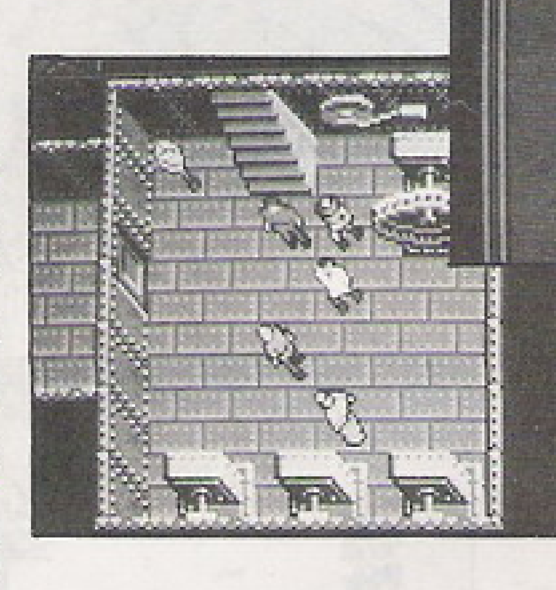


▼OH! YEA!火星從此不缺氧！



▼高壓電危險！請勿用手觸摸！

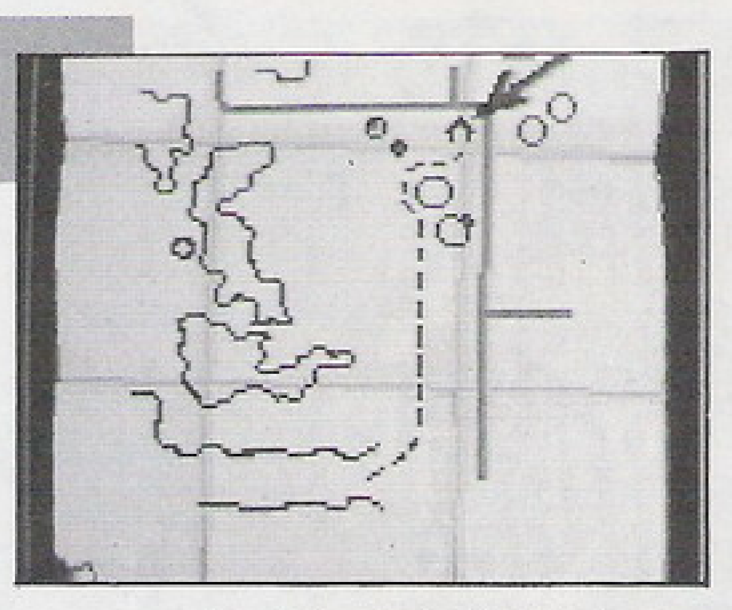




▶這個地下室通往那裡？

不盡的高氧礦石，拿它來換日用品就沒錯啦！此地也有通道連接地面的電塔，恢復供電後，看你高興拿多少都有。





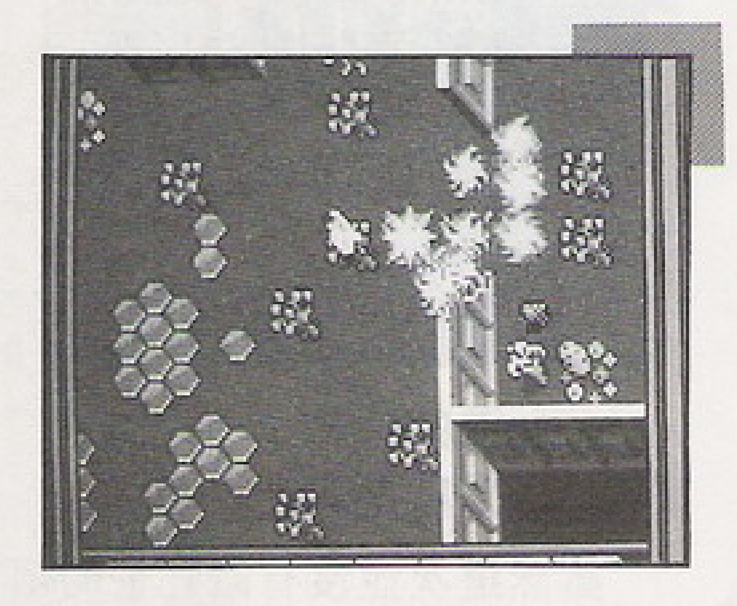
▲嘿！誰在偷看我的藏寶圖？

另外就是超能力裡的心靈感應透視術，除了能以此術看穿密室陳設，若能配合心靈移動術更能在暗室「搞鬼」！透視有效期間，就算是黑夜也如白晝光明；若非遊戲中沒有出浴鏡頭，否則火星之旅就要被列爲限制級了；或者火星上開始充滿異味……

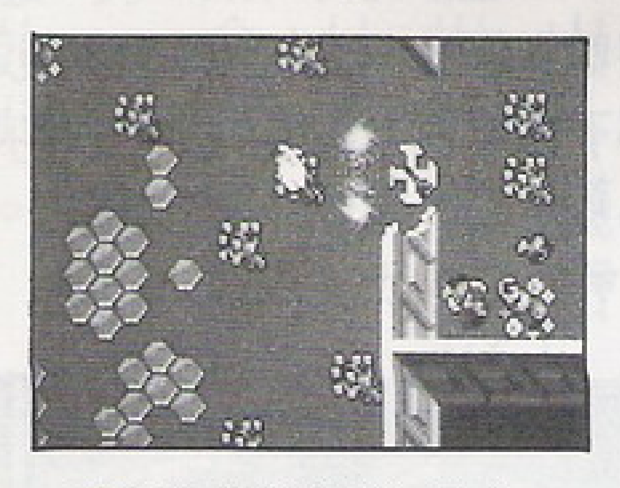
植物系、蟲系的區別



同時在地表上活動的怪物，多半是植物系的生物，除草劑對牠們有著莫大的殺傷力。除草劑在雜貨店有售，但是噴筒並不多見，因此在探險時看到的火星製噴筒也要一併搜括！一般的植物系敵人大概一發斃命，再頑強也



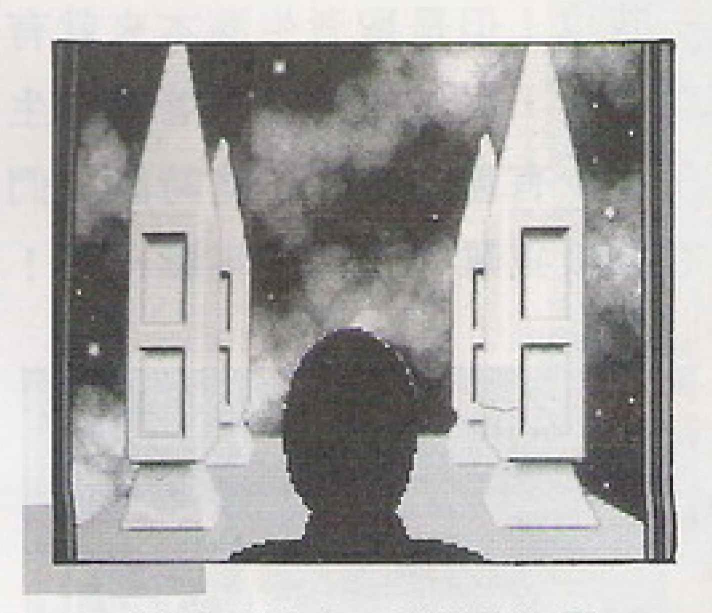
▲火星名菜－冷凍跳豆



▲看我熱線鎗的威力！

僅需二發；但要注意，除草劑對蟲系敵人無效。（怪物死後，留下紅色血液的是蟲系，綠色血液是植物系，或者依外型判定；參考手冊的怪物說明也可以！）

大概也有不少人知道從創世紀VI以來，程式中都隱藏了一些祕密指令，這次雖然準備了測定座標的六分儀和錶，懶一點的人一般都比較喜歡利用ALT 242來看座標的時間，不過六分儀還是得要帶在身邊，因爲遊戲中聽到的座標都以六分儀爲準，少了它就傷腦筋啦！



▲夢境森羅，碑肅冷風

不知道大家是不是也在火星引發上述奇想，吾輩眾人倒是玩得胡說八道、神昏顛倒，但可別將它當成痴人說夢喔！



群・英・會・審



遊戲定星等

時間：80年8月22日星期四
召集人：吳海境
整理：Silvia
片名：中國之心、火星之旅
GAME 林高手：WEI、May、科長老、大媽、Charles　Angel、諸葛不亮、Trillion。

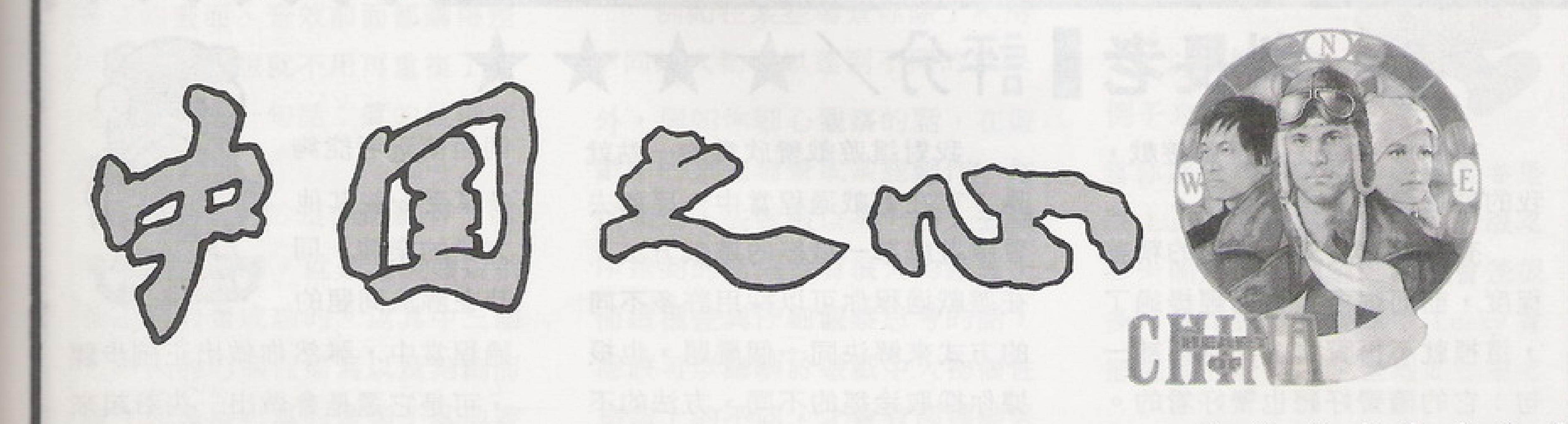
各星等的意義

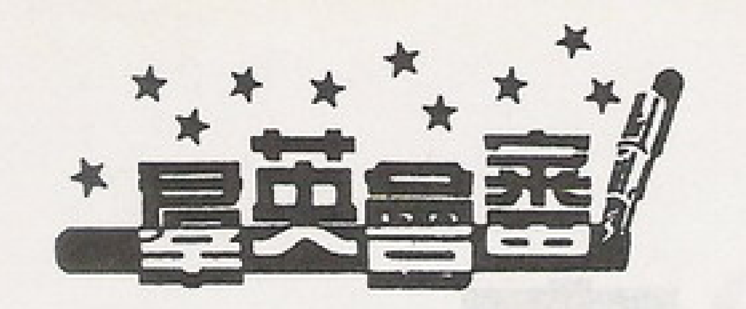
★★★★★	GAME中極品
★★★★	瑕不掩瑜
★★★	普普通通



吳海境： 初陽兄因故不能到場，本次群英會審由我代爲主持。

臺灣玩家雖然可以玩到許多好GAME，可是玩來玩去，大多數的遊戲背景不是外國就是外太空，總是少了親切感，然而*中國之心*的劇情正是從中國大陸展開！現在就請大家針對*中國之心*發表意見。





WEI 評分／★★★★



中國之心這個遊戲可以分幾方面來說：

第一個是劇情方面：我覺得它劇情非常吸引人，具有濃厚地方色彩，而且營造加德滿都、伊斯坦堡、中國內陸、香港等地方的氣氛非常成功，刻劃當地人物習俗也非常傳神，我覺得它有個極大的特色是：某件事情一定要某一個人來做才能成功。例如說：跟中國人講話你就不能用外國人主角來跟他交談。因爲民情不同，中國人可能比較不易向異國人說眞話，所以必須用忍者齋來和當地人交談，同樣的，如果到了外國人的地盤，就要派出 Lucky來和他們交涉，不過還是視情況而定的，所以我覺得這個遊戲不會讓人有奇怪、突兀或有中國人說洋涇濱那種不倫不類的感覺。

再來是畫面方面：畫面是使用目前最流行的手繪、粉彩效果。聽說他們是用眞人實景拍成照片，再以特殊手法融入電腦程式內，所以整體畫面感覺上非常逼眞，玩完一場遊戲就好像看了場電影一樣，因爲它是以電影製作方法去拍攝的。

音效方面：我覺得它音效做得不錯，因爲這個遊戲的音效是隨著劇情起伏而變化，到每個地方都有合乎當地風情的音樂，你可以很輕易的感受那種異國氣氛。

再來說到它的操作界面，中國之心的操作界面跟城市獵人（Rise of the Dragon）差不多，蠻簡單的，一隻滑鼠就能夠操控全局。

最後值得一提的就是它的動作場景蠻刺激的！可惜的是通常我都是直接跳過動作場景，然後就直接奔向勝利，雖然很偷懶，但這可是個保命的好方法。建議玩者如果要嘗試一下動作場景的那種面對面厮殺的樂趣，可先將遊戲進度存起來，再慢慢的與你的敵人周旋吧！因爲很容易就會死掉的！譬如說在火車上的上面打鬥，腦袋瓜一不小心就會撞到山洞而死掉，或在駕駛坦克時，操作失靈而翻落山崖，這些都是動作場景裡常見的死狀。

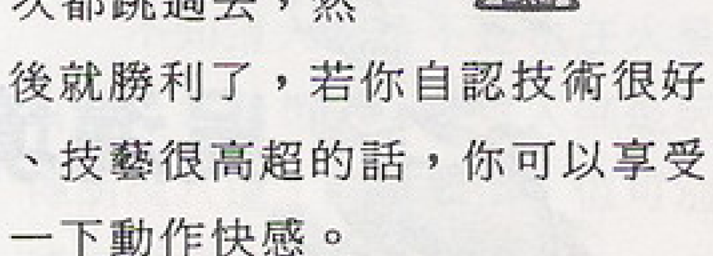
我給它四顆星的評價。

May 評分／★★★★

我覺得這個遊戲基本上製作蠻精良的。這是我第一次看到VGA的遊戲，覺得畫面很漂亮細緻，讓人感覺好像是眞的人那種感覺，而且我認爲它的音樂蠻富有地方色彩。

我覺得它的談話內容蠻重要的，你要是選錯話的話，就很容易死掉，所以有時候要愼選，尤其是在加德滿都，男主角必須有一段成長的歷練，不然就別想過關啦！

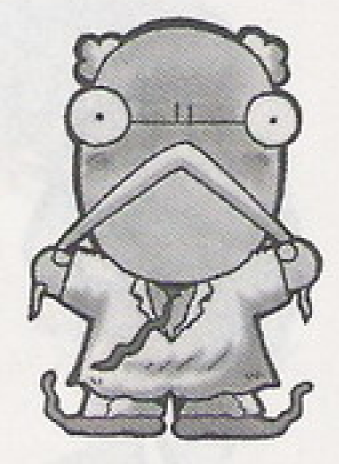
這故事背景設計得蠻好的。我也覺得如果玩到一個進度你覺得滿意的話，就趕快存起來，不然的話很容易死掉。就像剛才講到動作方面，因爲我自認技術不是很好，所以每次都跳過去，然



後就勝利了，若你自認技術很好、技藝很高超的話，你可以享受一下動作快感。

所以我給它四顆星！

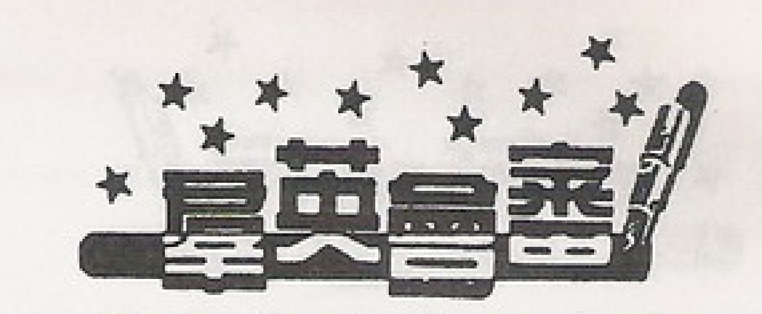
科長老 評分／★★★★

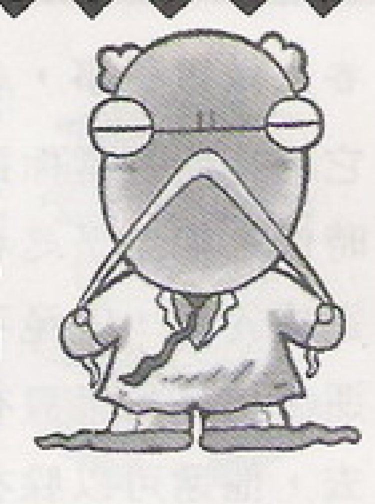


有關於中國之心這個遊戲，我的評價差不多是四顆星。

有關於它音效、畫面的精美程度，前面很多人都已經提過了，這裡就不再贅述，不過再補一句：它的確蠻好聽也蠻好看的。

、我對這遊戲蠻欣賞的一點就是：它在遊戲過程當中一反過去冒險遊戲單一途徑的遊戲方法，在遊戲過程你可以採用許多不同的方式來解決同一個難題，也根據你採取途徑的不同、方法的不同而使玩者能夠多享受一些其他方面的樂趣，同時在解決問題的過程當中，雖然你做出正確步驟，可是它還是會做出一些看起來





蠻好玩的動作。比如說在忍者潛入城堡裡面，正打算丟繩勾出去把 Lucky 接進來的那時候，如果你將繩勾的目的選在城牆上的話，那它將失敗幾次以後才把它丟出去，看起來這個忍者好像笨笨的，蠻好玩的。

另外就是在這次的操作界面雖然跟城市獵人差不多，但在對話上，由於你所操縱的人物對話上最多同時有三位分別進行，每個人都有他自己獨特的個性，我認為在遊戲中，他把這三個個性都表現得非常獨特。當你在玩這遊戲時，會發現它的訊息也蠻多的，但是當你仔細一一體會這些訊息時，你會發覺這些人物的個性，以及你所選取的答案都有極密切的關係，相對的，好像你一個人分飾三角，有戲癮的朋友，也可以藉著這個軟體來過足戲癮！所以有句話說：「人生如戲，戲如夢。」

同樣的，在這個遊戲中提供了最少二個部份的動作場景，這二個動作場景事實上都是蠻簡單的，只要你選動作難度簡單的話，我相信都很容易過關。不過，有些地方還是有些陷阱存在，所以你必須仔細去發覺，然後想想應該怎麼做，這也是跟一般純動作遊戲比較稍微不同的另一個特點。畢竟，這個遊戲是以冒險為主，而不是單純的動作遊戲，因此，純粹用來解解聊也無妨。

補充一句：我覺得這個遊戲刻劃人性蠻深的，對心理學或社會學有興趣研究的朋友，一定要玩這個遊戲，你可以得到相當多的感觸。

除了前面提到遊戲過程有不同的方式解決之外，另外這個遊戲也有許多不同的結局，不曉得你能玩過幾種結局？不妨大家來試試看！

大媽 評分／★★★★



有關於這個遊戲我給它四顆星！

其實遊戲本身就有了一個預定的情節，事實上原先就已經定下來，比如說找到忍者之後就到成都啦，劇情已有了大致上的安排了，只是說藉著你的對話，藉著你的各方面常識會有不同的結果，這些都是依著它大原則下的分歧。

這遊戲我覺得音效上是蠻好的，尤其是中國古箏的聲音，聽起來蠻舒服的，不會像有的遊戲，在遊戲進行中音樂一直都很強烈，聽久了就會覺得蠻累的！這個遊戲會隨著場景而變化，有時還會有小蟲的聲音。我是覺得在玩遊戲時一直有個聲音在旁邊吵你，要是一直很大聲，到最後你可能會覺得很吵，但是中國之心比較不會有這種情況。就音樂上來講，感覺上比較能夠讓人領受音樂帶來的樂趣，而不是到後來反而像是噪音般地擾人。

Charles Angel 評分／★★★★☆



關於中國之心這個遊戲，我想它的畫面、音效前面都講得差不多了，我想就不用再重複了，反正就只有一句話：眞的做得非常地棒！

我個人對於這個遊戲有一個蠻深刻的感觸，就是說這個遊戲做得眞的蠻成功的。以其中三個主角人物的個性描寫以及刻劃而言，我覺得它眞的做到了其他遊戲所不能做到的境界。

例如在某些場景你除了利用不同的人物可以達到不同的效果外，假如你細心觀察的話，在遊戲中的某些場景或某些動作，你以某個人去做跟以另一個人去做所達到的結果會有很大的差異，而這種差異仔細觀察思考的話，應該可以歸納於遊戲中人物個性塑造上的不同，才會有那種結果。

以較簡單的例子來說，假設當你進到成都之後，如果忍者是跟 Lucky 一起進去的話，那跟忍者一個人進去探望的情況會差很多，例如說：在餐廳中 Lucky 會把某個油燈推倒，但假如你要忍



者去做這種事，忍者絕不會推倒它的。而且當你進入軍閥房間的時候，如果是忍者和 Lucky 一起進去的話，就免不了被抓到的命運，但是如果只有忍者一個人進去，他還可以躲在旁邊偷聽。在這方面就可以發現到：遊戲的劇本寫作者在人物的刻劃上，眞的是非常的用心。

在遊戲劇情上，它有一個很大的特色，就是它可以多種不同的路徑來達到這個遊戲的目標。應該可以這麼說，這個遊戲事實上並沒有非常固定的目標，完全是看玩者怎樣去玩它，當然！它是有最好的目標，但是玩到其他的結局並不代表你是失敗的。或許可以這樣子講，會到達那個結局也是因爲你自己的個性，因爲你自己在扮演裡面的人物，你所做的決定，你所做的動作使它成爲這樣一個結局。

以 Lucky 而言，在劇中 Lucky和Kate之中會有一場愛情的追逐戰，在這場戀愛當中，前面有人提到 Lucky 必須隨故事的進行而成長之外，玩者的心態也應該有所調適，雖說他原本是一個感覺上有點混混的傢伙，若要能夠追得上Kate的話，到最後那階段，他的心態就要轉變爲較紳士，給人感覺就是 Lucky 要變得較具紳士風度，才有可能得到Kate的芳心，如果還是像以前無賴的話，那顆心就永遠是藍色的，而不可能變爲紅心，而後的結局 Lucky和Kate也不可能結合。在這種情況下，玩者你的心態若一直設想 Lucky 是怎樣的花花公子，在很多事情方面就沒辦法達到遊戲所要得到的最好目標，當然啦！你會有別的目標、別的結局發生，但是對於那種結局你是否滿意？那就要看你自己了！



另外一個特點就是這個遊戲結局眞的很多啦！以我個人而言，很有可能一開始玩就結束了，也有可能玩到遊戲所設定的最好的結局，而且其中並不見得說你玩到某個地方它出現了一個「終」，或許你會有其他的際遇，例如說Kate被賣去當肚皮舞孃，這樣就不算是一個完美的結局，但事實上，這個結局也是蠻好玩的。比起 SIERRA本身所出的其他遊戲而言，我覺得這個遊戲在這方面算是一個非常非常大的特色。跟SIERRA那種你死了以後，就只有一張小小畫面出來，然後跟你說你死了這種結束方法，眞的感覺不一樣！

我給它四顆半星！

大媽

我再補充四點：

我剛開始玩這個遊戲就發現了一個很好笑的笑話，我覺得男主角的英文名字就是一個笑話，Lucky ！ Lucky！就好像小狗的名字！是不是他故意取這名字來搭配原先很粗曠、蠻無賴的男主角？或許他取名 Lucky 的意思，也有可能他是蠻幸運的，但就我自己的感覺，從一開始就覺得是很有趣的笑話！

第二點：我覺得這遊戲有個特色，它可以人物轉換，不是說你用 Lucky 去做事情的話，忍者就完全沒有反應。比如說，剛開始到藥舖去買東西時， Lucky 在說話時，忍者也會在旁幫腔；忍者在說話時， Lucky 也會在旁有的沒有的，感覺上兩個人同時都在一個地方，同時都在進行一件事，到後來甚至可以加入女主角。我想一個遊戲裡面可以有這麼多的人物轉換，除了從前幻想空間III 以外，這個遊戲可說是第一個人物轉換同時做得蠻成功的一個遊戲！

第三點：我覺得蠻有趣的，就是 Lucky 可能有機會和女主角發生一段戀愛故事。一般人對電腦遊戲的印象大都是較血腥暴力、不是打打殺殺啦！就是冒險啦！RPG啦！感覺上好像比較沒有牽涉人類男女間愛情故事之素材，除了萊里之外。但萊里的素材



比較偏向有顏色的，感覺上比較即興、成人的，比較不那麼浪漫。就電腦遊戲而言，這個遊戲較著重於心理層面的，著重人感情上的變化。就像在現實生活中一樣，你必須去做一些事來贏得女主角的芳心，著重在精神層面的，不像萊里好像也不用太去勾引女主角就可以成功。就感性來講的話，這遊戲給人的感覺是蠻不錯的！

第四點：是關於控制上的，我剛開始玩的時候，覺得用滑鼠控制不是怎麼很靈活，後來就好多了！



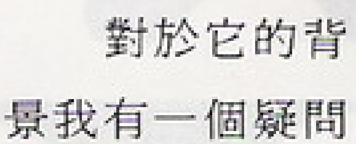
Charles Angel

事實上這個遊戲做出來的感覺是，你在玩遊戲時會覺得眞的有一個伴在旁邊跟你吵、跟你鬧。我印象比較深刻的是，我時常扮演 Lucky 要做什麼事的時候，因爲 Lucky 的個性比較粗魯，往往做事時採用較直接的手段，常會搞砸，但就是會有忍者在旁提醒；忍者有時候要做事情時，Lucky有時不服就會說：「誰是老板啊？我比你大，是我找你來的！」有時候， Lucky 想要管些事情，忍者就不讓他管，有些事情眞是他自己獨立處理比較好。這樣會造成一種朋友與朋友之間溝通的感覺，若你在玩的時候，眞的把心情放在裡面，那會帶給你一些別的遊戲所不能帶給你的感受，好像眞的有個伴在跟你玩，而不是你自己一個人那裡玩而已！

關於這次男女主角間的愛情，我個人覺得眞是蠻好玩的。Lucky在救出Kate以後，在飛機上你就可以看出他們對彼此的觀感。甚至，在飛機上Kate會想像是白馬馬子騎著白馬來救她，會有一些很好玩的詞句。若玩者的英文眞的不是很爛的話，就算是自己照著攻略玩，也要好好去查查英文，體會它英文裡的意義，眞的！它裡面的文句、裡面的對答會讓你覺得非常有意思。而且，若用心去玩的話，你也會跟我一樣（你扮演的是 Lucky 的話）非得到Kate的芳心不可！所以有時候你可能會多方面嘗試，對這遊戲才會有更深一層的體認。

我不批評幻想空間III，畢竟幻想空間III是屬於較前期的作品，在某些東西上就不像後期考慮得那麼完備。中國之心這個遊戲另外很吸引我的是：它本身並不難！就以它全部的設定，不管它的英文或是過關的條件，玩者並不需要費盡腦汁，甚至一定要靠攻略本才玩得過去。

以我的感覺來說，尤其是一個冒險遊戲，如果本身太難的話，往往會嚇走很多玩者。這個遊戲讓我覺得故意刁難玩者的點並不多，所以玩起來讓人覺得蠻順暢的！只要你有耐心去玩的話，定能在這個遊戲中得到樂趣，而不是玩到一半就開始罵了，我覺得這是這個遊戲蠻大的特點，在這個特點上，它蠻值得一些一直在冒險遊戲上受挫折的人去玩玩看，眞的！你會發覺這個遊戲跟以前的遊戲眞的不一樣，給你的感覺會蠻親切的！





對於它的背景我有一個疑問：我猜很可能是畫出來的，應該不是當地實景，或者它有參考各地的實景，然後自己用繪圖的方式畫出來，因爲人物可以很明顯地看出來是採用掃瞄的方式，但後面的背景好像都是用畫的，而且，你會發現在進入中國成都城門之前，假如你的VGA不錯的話，稍微調一下亮度，就會發覺它有那種水墨畫的意象存在，蠻吸引人的。它在繪圖製作上眞的很用心。尤其在中國成都，畫面的處理非常的中國化，讓人覺得眞像是彩色的水墨畫。

此外，它的音樂正如大媽所言，不會影響玩者的思緒而能完全配合當時的情景之外，它在細部所做的音效，例如：海鷗的叫聲、牛的叫聲也做得非常的好，如果我記得不錯的話，甚至連蟑螂、老鼠在爬的聲音都有。好玩的是在玩者聽到聲音後，還會懷疑是眞的聽到了？還是想像出來的？它的音效眞的讓你完全溶入整個劇情，完完全全去配合它畫面的表現做處理。



吳海境：

根據美國探測衛星傳回的資料顯示：火星上根本沒有生命現象！可是十九世紀的人們卻深信火星上有火星人，種種臆測，人言人殊。今天不討論究竟有沒有火星人，但請各位談一談這趟火星之旅。



火星之旅

科長老 評分／★★★★☆

有關於火星之旅這個遊戲，我給它的評價是四顆半星。

很可惜，這個遊戲它跟洪荒帝國有著一樣的問題，就是：如果你沒有設置EMS，就聽不到音效卡的音樂，而且這個問題 286 目前尚無法順利地解決，即使你有音效卡，又裝EMS驅動程式的話，在 286 上執行仍會有稍許的困難，只有少數的機種可以克服這種問題，感覺這個龐大的遊戲當中蠻可惜的一點。

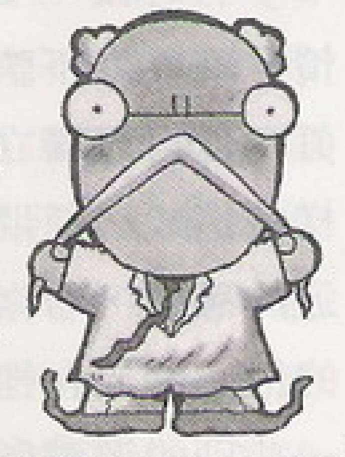
在遊戲的方法上這次也有相當大的改變。像角色扮演遊戲一貫所採用的魔法系統在這邊不見了。再來就是主角們在冒險過程當中，把怪物練功升級以獲取更高的能力，這項需求也不再那麼强烈，重點是如何去解決其他人民的苦難，如何解決你目前的困境，最終當然是如何找到回家的路。

由於事件發生的地點在火星之上，我們知道火星跟地球是兩個不相同的星球，因此必然有其歧異之處，不管是氣溫、重力、生物性，各種環境都與地球截然不同，但是只要在這上面有人類存在，甚至是有生物存在，都免不了有生物界的問題。想當初火星人在火星上盛極一時，後來經由聖者們探險得知，居然也是爲了利慾薰心而導致火星如此地落魄，由此可知火星人也有人性的弱點。

不管科學如何昌明，但是精神水準要跟著文明科技提昇，靈性與科技要同步提昇，如果有玩過模擬地球的話，就會發覺此二者偏一不可，這是在很多地方，以及在其他遊戲中可以找到的相對例證。

在經歷這個遊戲的過程中，也發覺了數點令人驚異之處。剛到火星之初，絕沒有想到居然還會到達夢鄉遊歷。

另外，創世紀的創始人也將它所喜愛的一些嗜好，隱藏在遊戲裡面而產生其他的樂趣所在。有許多似乎尙不可解的謎，在這個遊戲中也可以發現。比如說，你可以在火星地表上發現一些怪臉，或者是縱橫交錯的運河，甚至還有不完成遊戲而返回地球的捷徑。這些都是在你攻略這個遊戲過程當中一些額外的挑戰，由於你剛到達火星之初，只曉得人們被困於此，後來又發覺此地的火星文明似乎有盛極而衰的趨勢。當然，藉著玩者的聰明才智，慢慢地恢復火星遺物。



逐一發現火星文明，甚至在中期與火星人見面。這也披露了創世紀一貫的理念之一：就是創世紀裡一定有人性的存在。這不但是他們的宗旨，也是你和其他遊戲比較之後可以得到的確定結論。我們暫且不言這個遊戲對玩家們所造成的影響，光以其內涵的正面意義而言，就已經是相當不錯的成就。

在這個新的環境裡面一定也有許多新奇的事物，這些可以藉著遊戲內部的地圖以及手冊對地理環境、生物系統、各位人物的簡介當中加以揣測，而推想出解決問題之道。這不但是完成這遊戲的老方式，同時也是培養攻略其他遊戲的良好態度。



Trillion 評分／★★★★



我對這個遊戲有四顆星的評價。

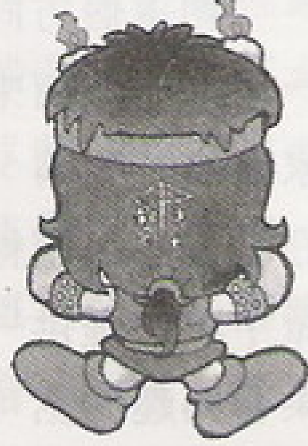
這個遊戲的氣氛營造比起創世紀來說，吸引人的氣氛是弱了許多。由於，遊戲的背景是19世紀末，那時科學已相當進步，假如你喜歡看科幻小說，遊戲中的一些細緻謎題應該都蠻容易接受的，解謎也不成問題。

諸葛不亮 評分／★★★★



我想這個遊戲有四顆星的評價。

這個遊戲呢？大家都了解它是創世紀的系列產品，它冒險的環境背景又換了個地方，移師到一個到現在科學還沒有辦法了解的星球，那就是火星。在火星上面歷險，很重要的一點是：火星上面的地理環境，還有它的生物形態，以及星球上面早就已經居住很久的火星人，都會影響你的冒險，相信對玩慣在古代冒險的玩者來說，應該有個比較新的感受。



在這火星上面，氣候、地理環境都不太一樣。因爲氣候的關係，所以你在初期冒險的時候，如果沒有穿夠很多衣服的話，可能會受凍，而減少你的生命力。凍死倒不至於啦！但是如果你沒有一直注意到它的生命力一直在減少的話，可能會造成凍死的慘劇。

在很熟悉魔法的玩家來講的話，這個遊戲應該不會給你一種施法的成就感，因爲在火星上面能用的只是一種藉由某些植物的種子來啓發人類對外在事物的影響力。比如說，你可以在一定的距離之內移動某些物體或是透視你看不到的地方的一些能力，這些能力在你的冒險當中有一定的重要性，比如說在你探勘礦坑的時候就會用到這種能力。

在這個星球上，它的外在環境跟地球不太一樣，尤其是它大氣層的氧含量沒有地球那麼多，所以你要靠著氧的結晶來供應你身體所需要的氧氣。那這種氧氣結晶在火星上面就成了一種他們交易用的貨幣。

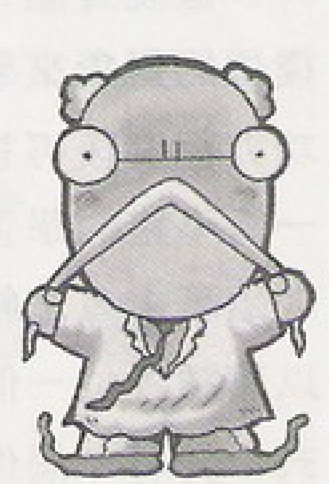


吳海境： 感謝各位的寶貴意見，咱們下個月再會。







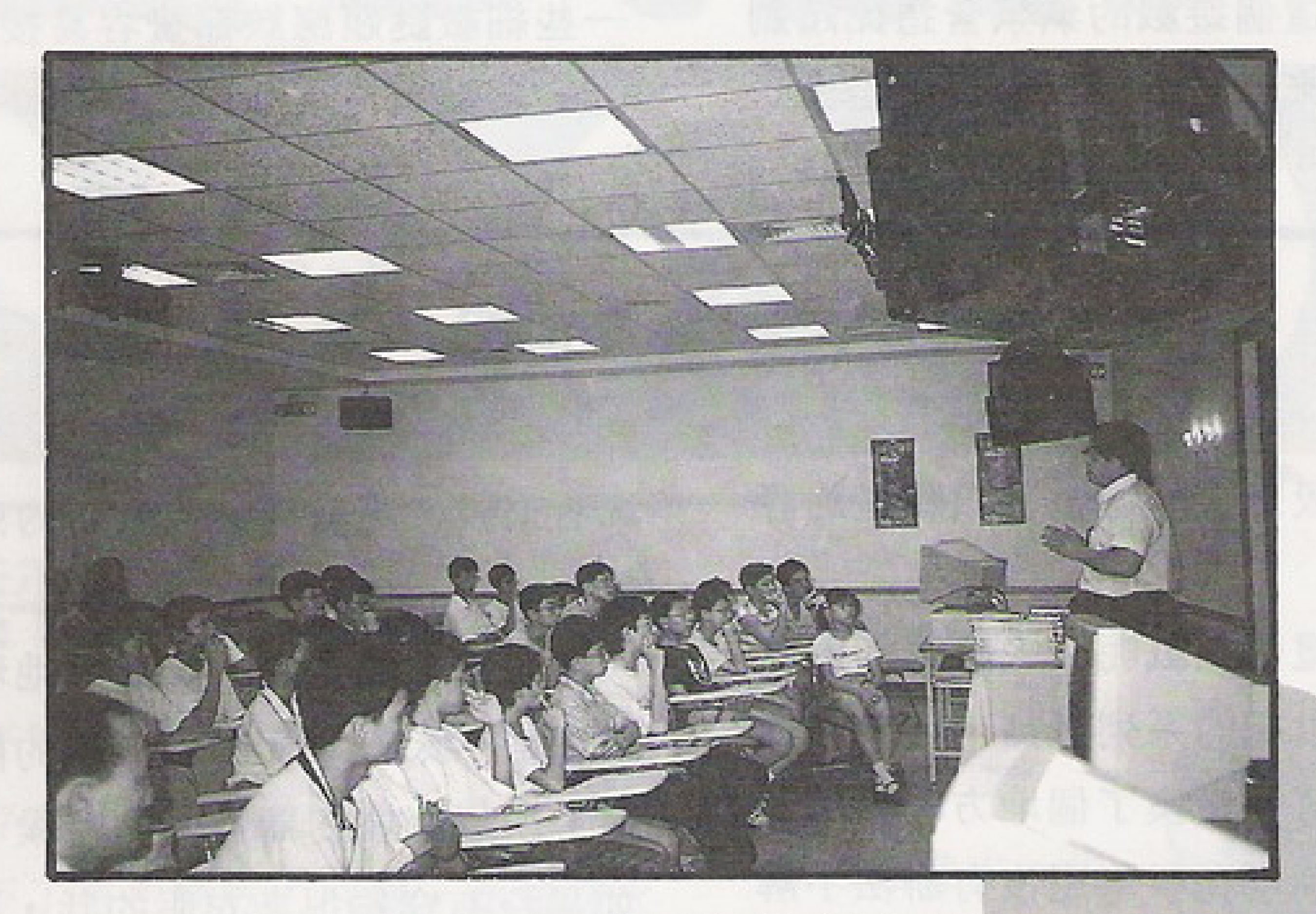


三國演義作者現身說法

整理／Gilbert

本次暑期「電腦族總動員」活動特別安排三國演義作者陳則孝先生在北、中、南三區現身說法，以下是他在高雄說法的精彩片段：

各位先生小姐大家好，我是陳則孝，第一個我不是什麼偶像，第二個我身材不怎麼好，第三個…呃，我也沒什麼才能，今天公司請我來這邊，主要是跟大家談一談怎麼去做一個電腦遊戲。我寫過兩個遊戲，所以怎麼說也有一點小小心得，想在這裡提出來跟大家互相切磋切磋。



三國演義作者陳則孝親臨現場，玩家一睹作者風采

基本上來講，要開始做一個遊戲，一定要有一個參考的對象，像我兩個作品，大體上來講都是有別人戰略遊戲的影子，所以做來比較有一個目標可以追尋。怎麼說呢？要做一個完全創新的東西，幾乎可以說不可能，而且也不符合經濟效益，也就是說，花一段很長的時間去做一個完全跟別人不同的東西，所得到的利益，很難與你所花費的精力成比例，當然，若你有這個理想可以慢慢做，不在乎所得，那自然另當別論。而能有這種精神的人的作品，是應該被尊重的。

但說實話，以優良的作品爲模仿的對象來學習，待到達一定功力程度後再嘗試創作，似乎是一條不錯的學習途徑，如學書法之臨摹古人之帖，其理相同。所以建議各位一個比較好的學習方式：先有一個你認爲不錯的東西去學習，學習到它的優點之後，然後再把它的缺點摒除掉，等多學到一些東西的時候，就可以很快的瞭解到如何做出好東西來。

我舉個最簡單的實例給大家聽聽，就是日本，日本爲什麼能夠在二次大戰之後起來，就是這個原因。相信大家都很清楚，它在二次大戰之後整個國家可以說完全被摧毀，經濟非常蕭條，完全沒有國防武力，之後爲什麼它可以爬起來？就是因爲它懂這個原理。一個人他如果要成功的話，只要他抓得到原理，不管一些小地方再怎麼失敗都沒有關係，只要大重點抓得到就可以，像日本就是吸取人家的優點，那缺點它就不要，它就是一直吸收、一直吸收，吸收到夠的時候，即使有一些失敗，卻也折損不了它的整体實力。這就戰略上來講，就是說你要贏人家，你一定要有足夠的國力，

朝這個方向走，一開始先拿一個好的東西來學習—三國志大家都沒有話講，絕對是一個非常好的作品，值得各位學習。怎麼做？現在提供一個步驟，大家如果有興趣的話可以參考看看。

第一步，你要做三國志式的戰略遊戲，一定要有人物跟軍事的資料，還有當時的歷史情形，這你一定要了解，所以第一要找史書。找什麼史書？有幾本書：後漢書、陳壽的三國志、羅貫中的三國演義，還有一本可能比較少人知道，叫做華陽國志。這四本書提的都是當時的歷史情形，還有人物、地理環境等背景資料。

等你大概有個總覽之後，就可以開始去歸類資料，因爲之前已經有個三國志可以參考，所以可以參考它是怎麼做的一它把全國分成58個郡，那就可以去找當

時後漢時代，群雄割據的時候，整個國家的行政區域是怎麼劃分的。這個只要找學生書局出版的中國歷史圖集，裡面有各朝各代的郡縣制度啊，群雄割據之類的，有那些郡，首都在那裡，這些你都可以找得到，再配合去找中國的地形圖，就可以得到這個郡縣的地理資料是那裡有山，那裡有城。至於它那些人口等等資料，都從我剛剛提的那幾本書，像後漢書、三國志等書的後面都有當時各郡縣的人口參考啊，或者它的富裕度之類的，都大概有介紹，所以你的郡縣資料就可以從那邊得到。

再來就是人。人的話，說實在是蠻方便，因爲三國志（遊戲）它已經整理出 255 個人給你，但是它有些人因爲考證上有些錯誤，比如說人名錯啊，資料不大對啊，荀彧變荀或啊，類似這種情形。因爲三國志是以人立傳，就比如劉備一個傳，關公一個傳，曹操一個傳，誰一個傳…所以資料很好找，就從裡面挑，要那些人上場。當然原來那 255 個是一定上，後來我又都加了一些人，就是三國志（史書）裡面找這些人的資料，像這個人是那裡人，應該是在幾年的時候出來，出來是在那裡，或者是他直接加入誰的軍隊，這些資料上都可以找得到。

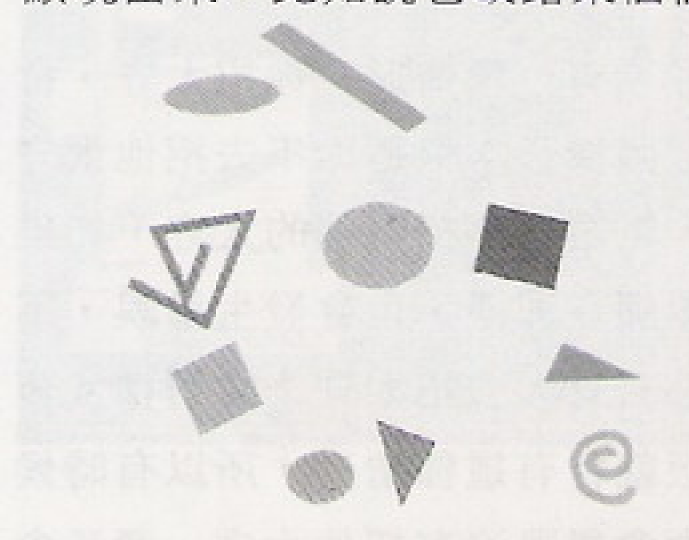
好，這麼一來，當時有那些郡，有那些人物，這些資料統統都有，接下來就是查看當時有那些的集團。所謂集團就是諸侯勢力，比如說曹操是一堆，劉備是一堆，誰是一堆，每個諸侯佔領那些地方，這些都可以從史書上查得到，所以你在畫每個時期郡縣的佔領圖的時候，就可以知道那幾個郡是誰的。

還有一個困難點就是，那些郡該派那些將軍。這比較麻煩一點，一般上來講，史書上是有寫到，但是都是很零零碎碎，比如說你這邊看到一段：「張遼駐守河北」，可是這是那一年的事情？在這一年之前，比如說建安十五年張遼駐守河北，建安十二年，建安十年，他是不是在那邊？這就不知道，所以這就比較麻煩。因此你一定要把整本書全部都看完，然後才大概曉得，誰在什麼時侯可能是在那一郡。但有些將軍不太好查他當時是在那裡，這時只好先判斷他是誰的部下，有可能守那裡，就只好把他安放在可能駐守的郡了。但也不可能太離譜，說：「張遼守臺灣」，那眞得的是太「扯蛋」了（衆人笑）。所以說這些書你一定要看，一定要知道。同時又可以瞭解歷史，眞正是一舉多得的事。

這些個基本資料做好之後，接下來就是寫程式。原來三國志它是有很多個指令，我們現在既然是要抄它做的話，就一定要整個列出來看，那些好，那些不好，那些可以加，那些不能加的，就是說你現在要有個決定。比如說要把外交指令刪掉，另外加一些東西進去，這個就是取決上的問題了。在戰鬥方面它原來是一個將軍帶一堆兵算是一個單位，現在把它改成一個集團軍；或者是還有一些地理圖，它地圖比較大，我們的地圖比較小…類似這種處理的事，都是在程式設計規劃前面的這個步驟做好，做好之後就可以開始程式設計了，當然前面這三樣資料輸入，這時候應該已經做好。

現在你已經有這些資料，也規劃出來應該怎麼做，程式有那些指令，每個指令有什麼功能，比如說開發土地好了，看不同的人來做會有什麼樣的情形，就都變成公式，比如說智慧數除以 5 再乘以多少就是土地值增加的數值。這些都是要先做好的，做好之後你就有個規則，嗯，這一條作什麼，那一條做什麼，你就可以寫出很多的副程式符合你前面所列的東西，最後就把這些東西全部連起來，程式便完成。這樣是講是很簡單，可是實際上寫是麻煩。

把我剛剛講的那些東西全部連起來之後就是測試：這個東西有沒有問題？執行的時候有沒有 bug ？大體上來講的話，像這種遊戲因爲指令很多一我規劃是十個指令嘛，每個指令底下還有幾個副指令，副指令下又有不同的選項，這個副指令會從一堆將軍裡面去選一個人做些什麼事情…所以變成每個指令都會動到資料，所以你要測試的時候，一定要每個指令都去測，測試做這種情形會不會有 bug ，做那種情形會不會有 bug 。有的 bug 是程式有錯的意思，有的 bug 是你現在下了會發生錯誤，但是它沒有馬上顯現出來，比如說它改錯某個值



，螢幕上看不到，會一直疊疊疊，疊到一定的數量的時候，螢幕會亂掉。所以說除錯是一個很麻煩的事情，但是也一定要做。

我們這個遊戲是今年一月開始寫，寫到大概二月底，圖加上去之後大概是三月底，然後大概偵錯一個月之後出。偵錯上，說實在，我個人功力不是很強，所以有些地方沒有照顧到，出版之後有一個大 bug ，就是當你招對方太守的時候，假如他的軍師也在那一郡的話，會招致很嚴重的當機，我們更正版（加强版）就改正了這個錯誤。

其實我本身也不願意 bug 出現，因爲我製作經驗上的不足，所以帶給各位一些麻煩。我在此還是要强調一下，就是程式很難寫，除錯也是很累，大家也要體諒一下，所以後面才會出更新版。這個大概就是程式寫作的整個過程。

各位有什麼問題現在可以發問了。

發燒友：「我在玩三國演義的時候，有時候當機，諸侯的米糧會出現負值。」

這就是我剛剛跟你說的那個很難查出來的 bug ，就是如果你招對方太守，你招到他之後，因爲數值有改過來，結果造成一些錯誤一直堆疊…

發燒友：「現在不是我去招他…」

有一種情形是你招太守，會這個樣子；但是你不去招他太守，電腦也會招電腦的太守，如果軍師在那邊，也會發生錯誤，不是只有人去招太守才會這樣。舊版就會有這種情形，所以有時候你會覺得沒有招他太守，還是會當機，就是這種情形。如果用新版玩，也不要用舊版的進度，因爲電腦招電腦太守，那個 bug 可能還沒有顯現出來，你用新版去玩，還是有可能當機。



陳則孝講解三國演義的設計過程，全場聽衆凝神聆聽

發燒友：「新版的難度設定到20，似乎太難了一點。害我幾乎變成沒有辦法玩。」

「難度」問題實在是很難講，北區、中區我都去過，有的人說：「20，啊，怎麼還是這麼簡單？」有人說：「20，寫這麼難幹什麼？」這樣子我也覺得不大好調整，不過下次我做的時候，我會儘量把難度設得長一點，你認爲那邊你比較適合玩，你就選這個難度。

發燒友：「你寫的三國演義算是蠻創新的。在三國志裡面，因爲在古代諸侯有和親，也就是所謂的外交，像你這次有些外交指令已經刪掉到，更新的時候，能不能把那些指令再加進去？我覺得三國志第一代的好處就是諸侯可以送錢、送禮物，或是嫁女兒，消除你對我的敵意，你就不會來打我，這樣子的話，有可能我跟你再聯兵去打人，是不是會比較好一點？」

我做這個遊戲的時候有問一下我認識的人的意見，看第一代那些指令好，那些指令壞，結果大部份人給我回答都是一代的外交指令幾乎都沒用到，而且我覺得那些外交指令似乎比較沒有實質上做到外交的效益。所以我想做得不好不如不要做…

發燒友：「可是我在玩的話，比較注重外交指令，因爲只要消除你對我的敵意，你不來打我的話，我不是可以專心對付別人？這是我認爲最好的辦法。」

第二代我會考慮做進去。第一代我實在想不出來，因爲它的外交變得好像有點不是很實用，所以我覺得做進去，好像比較沒有必要，但是聽你這樣講的話，下次如果做類似遊戲的話，會把它考慮進去。可是一般來講，一些很嚴重性的錯誤才會做這種改版的動作，加功能之類可能比較沒有辦法。

發燒友：「爲什麼三國演義的密碼要這樣設計？看起來很累

。」

下次會改進。密碼是比較好，至於磁片保護…下次會盡量改進，盡量不要做。可是密碼可能沒有辦法，因為總是要有一點防護措施。

發燒友：「你那個語音系統，我不知是用PC喇叭的關係，還是魔奇音效卡不好…聲音還是很差。」

當初做的時候設備不大好，下次用音效卡做就會比較好。效果上，因為PC喇叭有的是蜂鳴器，振動高頻律的時候，品質很差啦。

發燒友：「聲音太單調了。」

唉，有時候你要考慮到我們又不是什麼電影配樂的。這次做語音是個嘗試啦，下次會做好一點，只是一個起步而已，包涵包涵！

發燒友：「下次再寫遊戲，能不能試試戰國時代？」

咦？你怎麼知道我要做戰國時代？

發燒友：「我覺得戰國時代才能真正代表一個戰略最佳的…」

對對對，可是戰國時代有一個比較麻煩的地方，就是人名亂七八糟，什麼魏無忌啊，又叫什麼公啊，又叫什麼侯之類的…

發燒友：「可不可以像移植三國志一樣，簡略一下…」

發燒友：「你可不可以出五胡十六國之類的？」

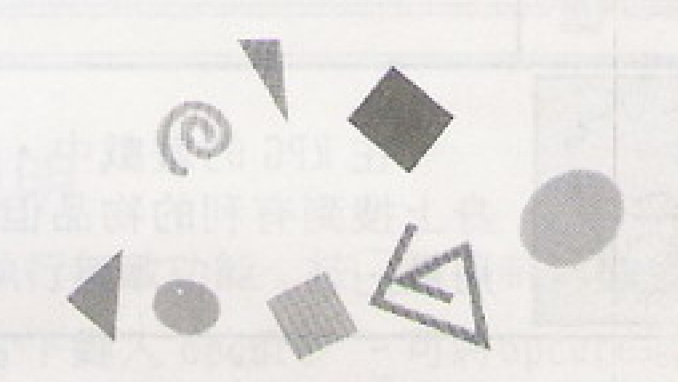
我乾脆做個「中國歷史演義全集」算了！

發燒友：「你說三國演義是中文版嗎？選擇是或否的時候，為什麼是按 Y/N ？」

那是讓你好按啦！（眾人大笑）下次改成「是／否」，好不好？

* * *

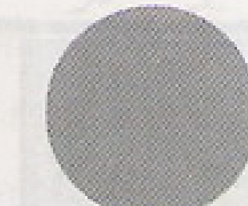
無法親臨盛會，一睹陳則孝先生「廬山真面目」的發燒友，只好請你們等下回了。



廿大好GAME大家選

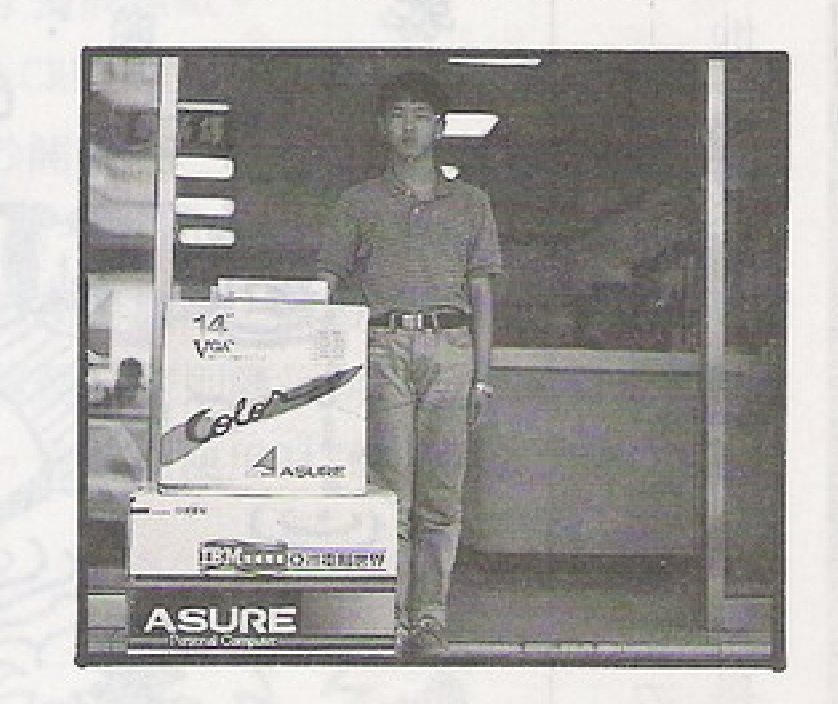
身為電腦族的你，如果還沒有三國演義，那你就落伍了！

各位玩家，千萬不要誤會，這不是廣告，而是千真萬確的事實！軟体世界 7月份與中國時報聯合舉辦台灣區廿大好玩 PC GAME 票選，票選結果，三國演義以懸殊高票穩居第一名，而其他國人自製的楚漢之爭、決戰俄羅斯、麻雀學園、銀河帝國傳、四川省亦也都名列於20名內，其中第一屆金磁片獎的作品即佔了三個名額，顯見國人對自製軟体的喜愛程度。以下是此次票選的前20名，提供消費者作參考：



本次活動獎品豐富，特獎32位元亞洲海狐 F33 彩色電腦一台由嘉義市江恒光先生獲得。

1.三國演義	11.麻雀學園
2.三國志	12.決戰中國象棋
3.神州八劍	13.銀河帝國傳
4.水滸傳	14.波斯王子
5.銀河飛將	15.四川省
6.鐵路大亨	16.神劍封魔
7.楚漢之爭	17.模擬城市
8.創世紀VI	18.泡泡龍
9.俄羅斯方塊	19.國王密使V
10.決戰俄羅斯	20.F15鷹式戰鬥機



華山論GAME

正當主角進入畫館，預備拯救公主時…，我看他是走錯地方了。

後宮美女圖

神州八劍

哇！

C.C.N

傳送術的神奇力量相信大家都知道，然而此時物換星移來到了…

神州八劍

女子三溫暖

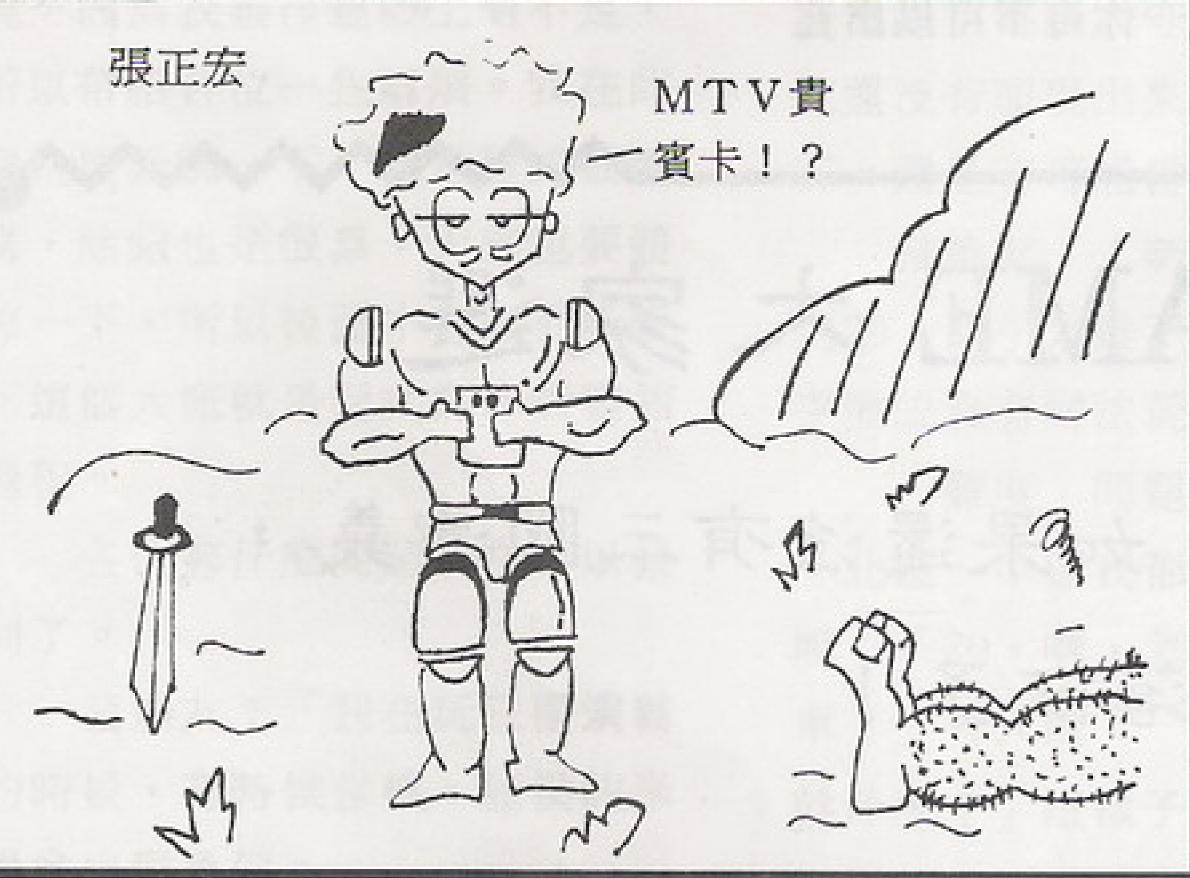
哇！正點！



在 RPG 的遊戲中，可以在死去的敵人身上搜到有利的物品但有時也會出現私人用品…



靖南王入畫千年，這麼久了，科技總該有點進步了吧！

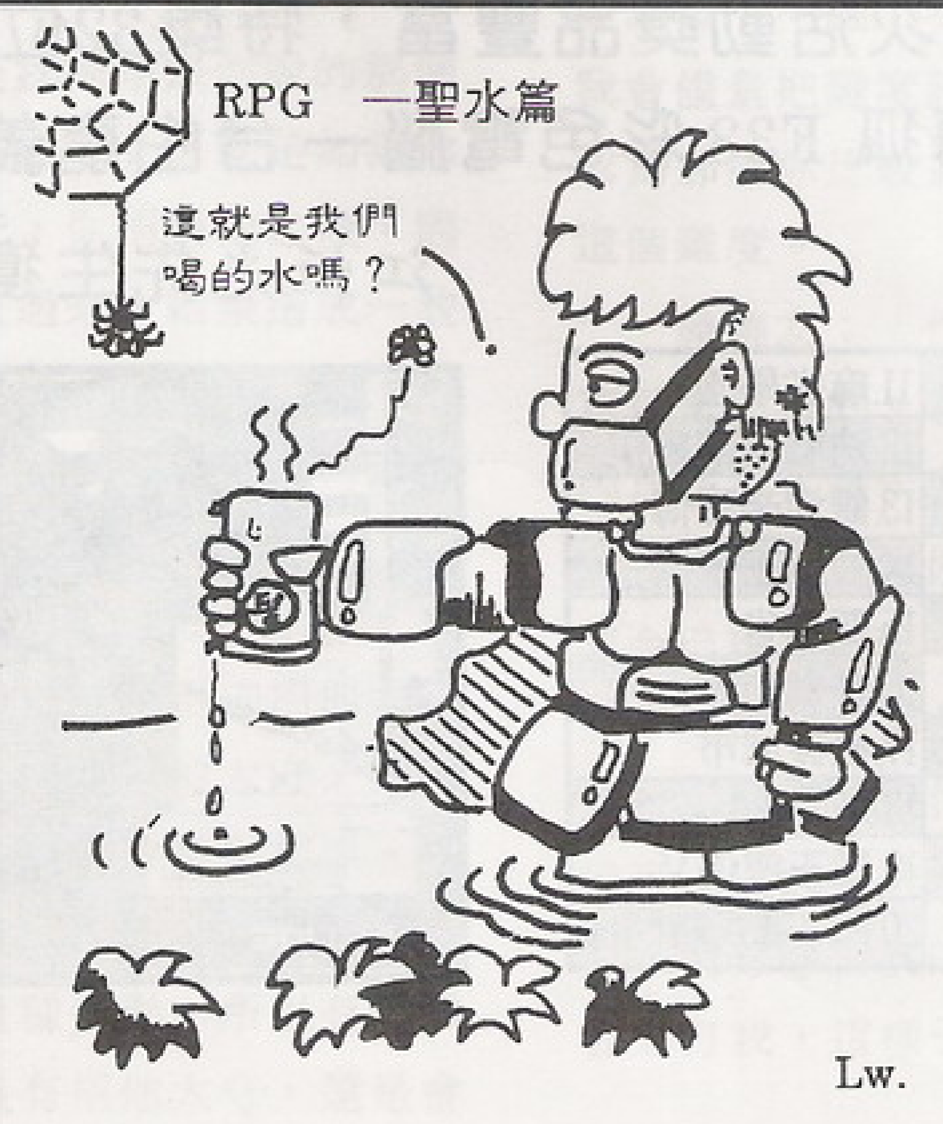






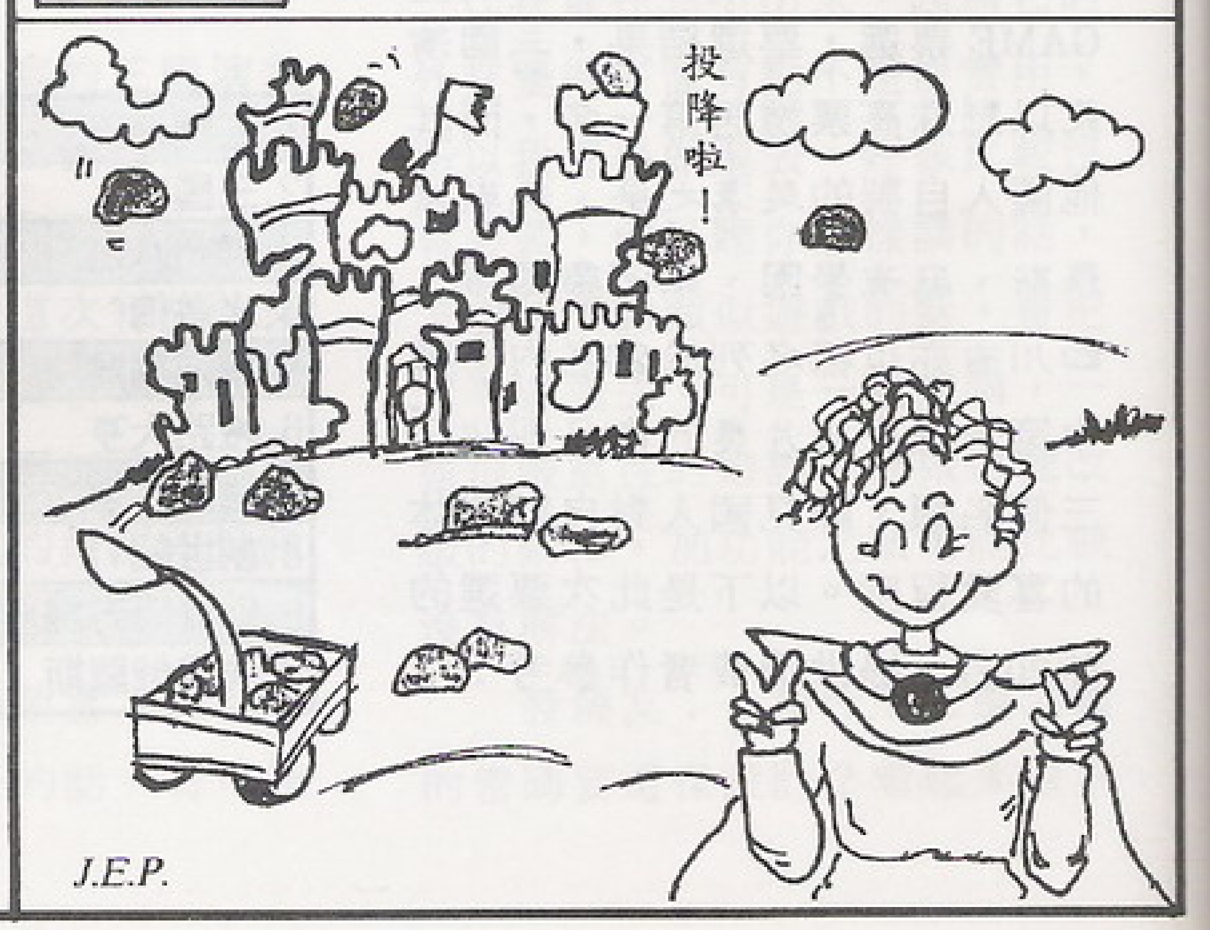
RPG —聖水篇

RPG戰士好不容易在沼澤地區找到了聖水，但是…





在御封戰將中，攻城需先有投石器，不過這個投石器也未免太強了一點了！



解藥 (OPCURE)

J.J.M

OPERATION WOLF

烏茲衝鋒槍

一、前言

前一陣子，烏茲衝鋒槍曾高踞電玩排行榜第一名。那種瘋狂掃射、威力轟炸的快感，眞使人愛不釋手，但是當彈盡援絕，奄奄一息時，可眞令人掃興，尤其是怎麼打也打不過第二關，不抓狂都不行了。雖說有所謂「電玩剋星程式」，但用過的人都曉得它有一大堆規矩，而且不知道生命力規則，便無法奏效。有鑑於此，筆者下了一番苦功，提煉出烏茲衝鋒槍解藥，以滿足各位同好的快感。

二、程式說明

本程式為 COM 檔，程式非常簡單。常駐部份主要攔截INT 0Ch 時鐘插斷，而每次的插斷，程式會去檢查 port 60h，假如是[=]鍵，則啓動功能，ack 設為 1，接著便檢查 found 值，若是 1 的話，表示已經找到欲鎖定之記憶體值，從而鎖定；若 found 等於 0，表示生命力等尚未找到，應繼續搜尋。若 port 60h 為[-]鍵，是抑制功能，ack 設為 0，程式什麼也不做便跳開，直到[=]鍵被按下為止。

目標的鎖定乃抄一段烏茲衝鋒槍的程式碼，加以比較，若相等則視為烏茲衝鋒槍程式，接著鎖定 4FA0h（生命力）、4F98h（彈匣）、4F9Eh（炸彈）等值。在時鐘插斷內作業時，要設定一個busy值，以免BIOS重覆進入，而永遠找不到欲鎖定之目標。此外，搜尋記憶體一遍後，即應將控制權，交給下一程式，以免當機。

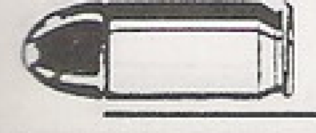
三、使用說明

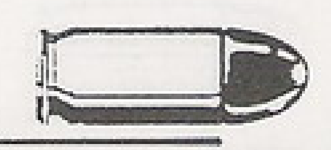
按[=]鍵開始執行無敵功能，按[-]鍵抑制功能（恢復正常），在 DOS 下鍵入 opcure -可將opcure退出記憶體。各位玩家可先用無敵法通過第二關，再按[-]鍵，憑自己實力打第三關，等到快撐不住時，迅速按[=]鍵，又變成無敵了。

四、注意事項

1. 由於本程式攔截時鐘插斷，若是烏茲衝鋒槍還沒載入圖形檔前，便已按下[=]鍵，會發現磁碟機讀取動作慢了很多，請按[-]鍵，以加快磁碟動作。（OPCURE程式執行之是抑制無敵功能的，可等到看主畫面再按[=]鍵）
2. 螢幕上計數炸彈、彈匣和生命力的數字會亂掉，不過可以看到明顯的變化，如生命力線空白處被塡實，而塡實部份變空白。
3. 如果你的電腦執行速度很慢的話，按下[=]鍵後，可能要2～3秒才變成無敵。
4. nof 處之指令CMP AX,6000h為我們搜尋記憶體之上限，大概等於開機後之最低可用記憶體位址，加上3500h左右。請不要設太大，以免降低執行速度。
5. 當你退出烏茲衝鋒槍後，請將OPCURE的無敵功能關掉或退出記憶體，否則隨後執行的程式碼會被改掉而導致當機。建議你使用BAT檔，內容如下：

```
OPCURE
OPWOLF
OPCURE  -
```







6. 筆者的烏茲衝鋒槍乃1990年6月購買之正版磁片，若你使用其他版本，筆者並不保證一定能適用。

五、總結

經過一番折騰，筆者曾在386及AT上把烏茲衝鋒槍破關N次，筆者本著好東西與好朋友享之理念，也祝各位使用愉快。

```
;*********************************
;*  Operation Wolf Cure ver 1.0  *
;*         By J.J.M.             *
;*********************************
INT_TM  EQU     1Ch
PORT_A  EQU     60h
PORT_B  EQU     61h
KEYOFF  EQU     0Ch     ;Key '-'
KEYON   EQU     0Dh     ;Key '='

CODE    SEGMENT PUBLIC
        ASSUME  CS:CODE, DS:CODE, ES:NOTHING
        ORG     100h

START:
        JMP     INIT

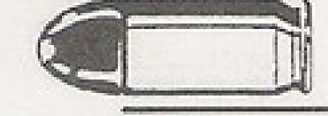
BUSY    DB      0
ACK     DB      80h
FOUND   DB      0
SEG_OP  DW      0
ADR_TM  LABEL   DWORD
OFT_TM  DW      0
SEG_TM  DW      0
PCODE   DB      0E8h,0C0h,0,2Eh,80h,3Eh,7Dh,90h,0

TIMER   PROC    FAR
        CMP     CS:[BUSY],1             ;Is busy?
        JNE     CHK
        JMP     SKIP

CHK:
        MOV     CS:[BUSY],1
          push  ax
        IN      AL,PORT_A
        AND     AL,7Fh
        CMP     AL,KEYON
        JNE     T0
        MOV     CS:[ACK],1
        JMP     T1

T0:
        CMP     AL,KEYOFF
        JNE     T1
        MOV     CS:[ACK],0

T1:
          pop   ax
        CMP     CS:[ACK],1
        JE      T2
        JMP     SKIP3
T2:
        CMP     CS:[FOUND],1            ;Is found?
        JE      WORK
          push  ax
          push  cx
          push  di
          push  si
          push  ds
          push  es
        MOV     AX,CS
        MOV     DS,AX
        INC     AX
MORE:
        MOV     ES,AX
        MOV     SI,OFFSET PCODE
        MOV     DI,0DC7Ah
        CLD
        MOV     CX,9
        REPE    CMPSB
        JNE     NOF
        MOV     SEG_OP,ES               ;Found
        MOV     FOUND,1
        MOV     AH,0FFh                 ;Make some voice
        IN      AL,PORT_B
        AND     AL,0FCh
SOUND:
        XOR     AL,2
        OUT     PORT_B,AL
        MOV     CX,0FFh
DELAY:
        LOOP    DELAY
        DEC     AH
        JNZ     SOUND
SKIP1:
          pop   es
          pop   ds
          pop   si
          pop   di
          pop   cx
          pop   ax
        JMP     SKIP3
NOF:
        INC     AX
        CMP     AX,6000h                ;Control para
        JNA     MORE
        JMP     SKIP1
WORK:
          push  ax
          push  ds
        MOV     AX,CS:[SEG_OP]
        MOV     DS,AX
COPYR:
        CMP     WORD PTR DS:[4FA0h],0   ;Life
        JE      BU
        MOV     WORD PTR DS:[4FA0h],0
BU:
        CMP     WORD PTR DS:[4F98h],6   ;Bulet
```



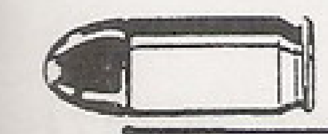
```
        JNB     BO
        MOV     WORD PTR DS:[4F98h],6
BO:
        CMP     WORD PTR DS:[4F9Eh],5   ;Boomb
        JNB     SKIP2
        MOV     WORD PTR DS:[4F9Eh],5
SKIP2:
        pop     ds
        pop     ax
SKIP3:
        MOV     CS:[BUSY],0
SKIP:
        JMP     CS:[ADR_TM]
TIMER   ENDP

INIT:
        MOV     DX,OFFSET COPYR
        MOV     AX,CS
CHKMEM:
        DEC     AX                      ;Search the memory
        MOV     DS,AX
        MOV     DI,DX
        MOV     SI,DX
        MOV     CX,6
        CLD
        REPE    CMPSW                   ;Is this program
        JNZ     SETUP                   ;Not install
        CMP     ACK,80h
        JNE     NEXT
SETUP:
        CMP     AX,1400h
        JNE     CHKMEM
        push    cs
        pop     ds
        MOV     ACK,0
        MOV     AL,INT_TM
        MOV     AH,35h                  ;Get INT 1Ch vector
        INT     21h
        MOV     OFT_TM,BX       ;Save the vector of INT 21h
        MOV     SEG_TM,ES
        MOV     DX,OFFSET TIMER         ;New INT 1Ch
        MOV     AL,INT_TM
        MOV     AH,25h
        INT     21h
        MOV     DX,OFFSET OKMSG         ;Print OK message
        MOV     AH,9
        INT     21h
        MOV     DX,OFFSET INIT+1        ;TSR
        INT     27h
NEXT:
        XOR     CH,CH
        MOV     CL,CS:[80h]             ;Get the DTA length
        JCXZ    TURN_ON
        XOR     SI,SI
IO:
        INC     SI
        CMP     BYTE PTR CS:[SI+81h],'-'  ;Is free memory?
        LOOPNZ  IO
        JCXZ    TURN_ON
        MOV     AL,INT_TM
        MOV     AH,35h                  ;Check INT 21h vector
        INT     21h                     ;If change can't release
        MOV     BX,ES
        MOV     AX,DS
        CMP     AX,BX
        JNE     @NOT
        MOV     AX,ES:[2Ch]             ;Get the MCB of env.
        push    ax
        push    ds
        MOV     DX,OFT_TM
        MOV     AX,SEG_TM
        MOV     DS,AX
        MOV     AL,INT_TM               ;Recover INT 21h
        MOV     AH,25h
        INT     21h
        pop     ds

        MOV     WORD PTR [COPYR],0      ;Destroy COPYR
        MOV     AH,49h                  ;Free memory
        INT     21h
        pop     ds
        MOV     AH,49h                  ;Free environment's memory
        INT     21h
        push    cs
        pop     ds
        MOV     DX,OFFSET OFFMSG
        JMP     EXIT
@NOT:
        push    cs
        pop     ds
        MOV     DX,OFFSET NOTMSG
        JMP     EXIT
TURN_ON:
        MOV     FOUND,0
        push    cs
        pop     ds
        MOV     DX,OFFSET OKMSG
EXIT:
        MOV     AH,9
        INT     21h
        INT     20h
OKMSG   DB      'Operation Wolf Cur ver 1.0 '
        DB      'By J.J.M.',0Ah,0Dh
        DB      "Please press '=' to enable, "
        DB      "or '-' to disable curing.$"
OFFMSG  DB      'Release the memory!$'
NOTMSG  DB      "Sorry! Can't free the memory!$"

CODE    ENDS

        END     START
```




四川省時間凍結程式

／曾昭明



四川省是個很不錯的遊戲，但是在第七關以後，由於 時間的限制，使一般玩者很難過完所有的關卡，所以筆者在此提供一個程式以凍結系統時間，如此一來，就不必擔心時間不夠用了。若能再加上軟體世界雜誌第18期的「用滑鼠玩四川省」，那更是如虎添翼！

組譯步驟：

1. 用MASM將原始程式組譯成.OBJ檔。
2. 用LINK程式連結成.EXE檔。
3. 用 EXE2BIN 程式轉成.COM檔。
4. 刪除.OBJ檔及.EXE檔。

執行：

在執行之後，可使用 Scroll Lock 鍵來控制系統時間。

1. Scroll Lock 燈亮時，系統時間凍結。
2. Scroll Lock 燈滅時，系統時間恢復更新。

本程式(4RFZ.COM)已收錄在F-14雄貓式戰鬥機 DISK 2 的4R子目錄中

※切勿在玩水管狂想曲之前，以此程式凍結系統時間！

```
SIGN = 'FT'
CODE    SEGMENT
        ASSUME  CS:CODE,DS:CODE
        ORG     100h
  BEGIN:
        JMP     SETUP
  ACTIVE        DB      1
  LO_COUNT      DW      ?
  HI_COUNT      DW      ?
  INTV_8_O      DW      ?
  INTV_8_S      DW      ?
;------------------------------------------
SOUND_ON        PROC    NEAR
        push    ax
        IN      AL,61h
        OR      AL,11111100b
        OUT     61h,AL
        pop     ax
        ret
SOUND_ON        ENDP
;------------------------------------------
SOUND_OFF       PROC    NEAR
        push    ax
        IN      AL,61h
        AND     AL,11111100b
        OUT     61h,AL
```

```
        pop     ax
        ret
SOUND_OFF       ENDP
;---------------------------------------
MAKE_SOUND      PROC    NEAR
        push    ax
        push    cx
        MOV     AL,10110110b
        OUT     43h,AL
        MOV     AX,300
        OUT     42h,AL
        MOV     AL,AH
        OUT     42h,AL
        MOV     CX,2500
  DELAY1:
        CALL    SOUND_ON
        CALL    SOUND_ON
        CALL    SOUND_ON
        LOOP    DELAY1
        CALL    SOUND_OFF
        MOV     AL,10110110b
        OUT     43h,AL
        MOV     AX,400
        OUT     42h,AL
        MOV     AL,AH
        OUT     42h,AL
        MOV     CX,2500
  DELAY2:
        CALL    SOUND_ON
        CALL    SOUND_ON
        CALL    SOUND_ON
        LOOP    DELAY2
        CALL    SOUND_OFF
        pop     cx
        pop     ax
        ret
MAKE_SOUND      ENDP
;---------------------------------------
PRINT_S PROC    NEAR
        MOV     AH,9
        INT     21h
        ret
PRINT_S ENDP
;---------------------------------------
TIMER:
        push    ax
        push    bx
        push    ds
        pushf
        MOV     AH,2
        INT     16h
        AND     AL,00010000b
        CMP     AL,00000000b
        JNE     BELL2
  BELL1:
        CMP     BYTE PTR CS:ACTIVE,0
        JNZ     TIMER_ON
        CALL    MAKE_SOUND
  TIMER_ON:
        MOV     BYTE PTR CS:ACTIVE,1
        MOV     BX,40h
        MOV     DS,BX
        MOV     BX,6Ch
        MOV     AX,DS:[BX]
        MOV     WORD PTR CS:LO_COUNT,AX
        MOV     AX,DS:[BX+2]
        MOV     WORD PTR CS:HI_COUNT,AX
        JMP     SHORT EXIT_TIMER
  BELL2:
        CMP     BYTE PTR CS:ACTIVE,1
        JNZ     TIMER_OFF
        CALL    MAKE_SOUND
  TIMER_OFF:
        MOV     BYTE PTR CS:ACTIVE,0
        MOV     BX,40h
        MOV     DS,BX
        MOV     BX,6Ch
        MOV     AX,CS:LO_COUNT
        MOV     WORD PTR DS:[BX],AX
        MOV     AX,CS:HI_COUNT
        MOV     WORD PTR DS:[BX+2],AX
        JMP     SHORT EXIT_TIMER
  EXIT_TIMER:
        popf
        pop     ds
        pop     bx
        pop     ax
        JMP     DWORD PTR CS:INTV_8_O

  HERE DW       SIGN
  END_OF_TIMER  LABEL  BYTE
  MSG   DB      10,13,' Frozen Timer - A Useful Game '
        DB      'Utility',10,13
        DB      10,13,' Use Scroll Lock to Switch Timer '
        DB      'on/off',10,13,'$'
  WARN  DB      10,13,' Frozen Timer Already Resident!'
        DB      10,13,'$'

SETUP:  push    cs
        pop     ds
        MOV     DX,OFFSET MSG
        CALL    PRINT_S
        MOV     AX,3508h
        INT     21h
        CMP     ES:HERE,SIGN
        JZ      ENDC
        MOV     WORD PTR DS:INTV_8_O,BX
        MOV     WORD PTR DS:INTV_8_S,ES
        MOV     DX,OFFSET TIMER
        MOV     AX,2508h
        CLI
        INT     21h
        STI
        MOV     DX,OFFSET END_OF_TIMER
        INT     27h
  ENDC:
        MOV     DX,OFFSET WARN
        CALL    PRINT_S
        CALL    MAKE_SOUND
        MOV     AX,4C00h
        INT     21h

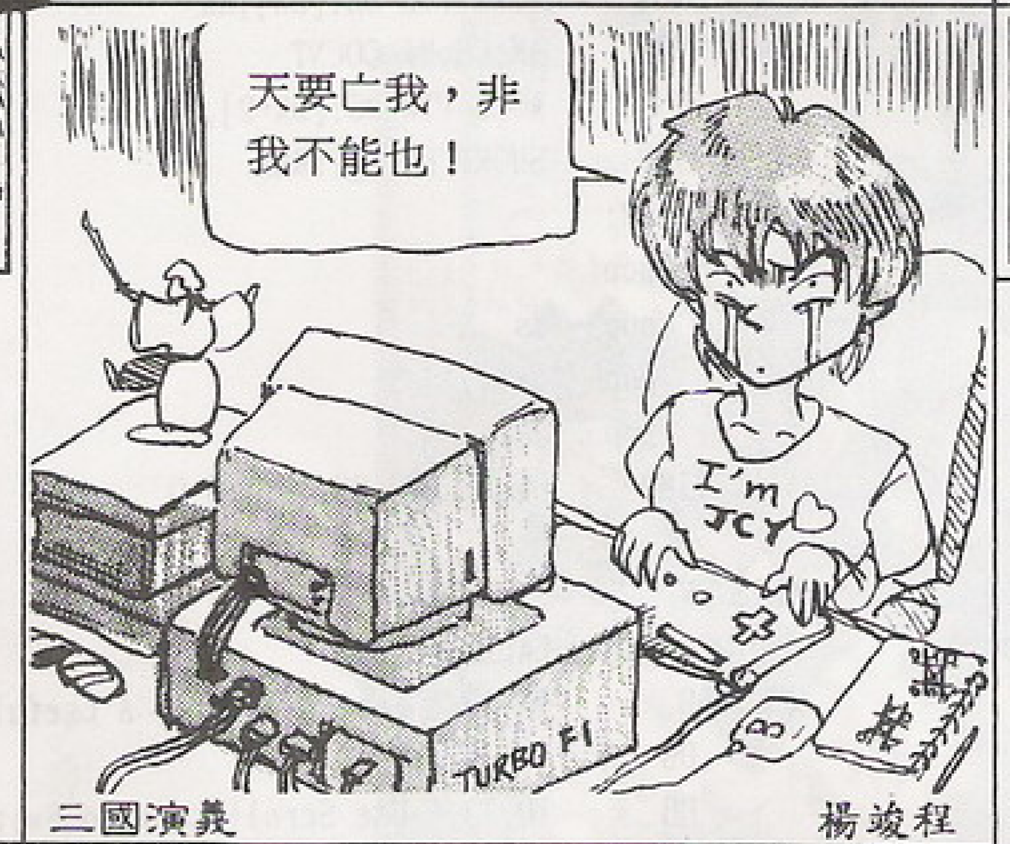
CODE    ENDS

        END     BEGIN
```





奮鬥了一天一夜，眼看就要統一中國，沒想到遇上電力吃緊…



三國演義



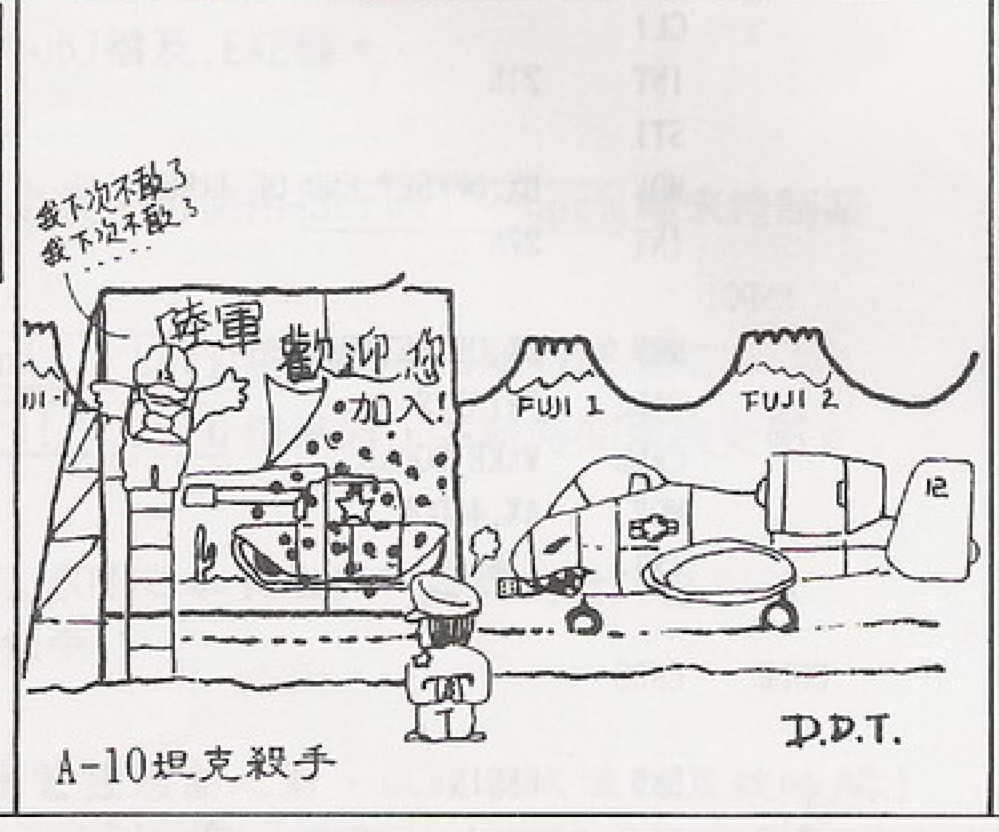
網球技巧千百種，抽球、殺球、放小球…但皆不如這位老兄的「絕招」來得厲害：四面埋伏，大小網全出動！



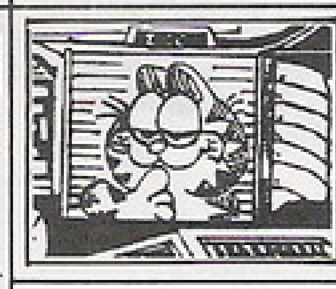
職業「網」球大賽



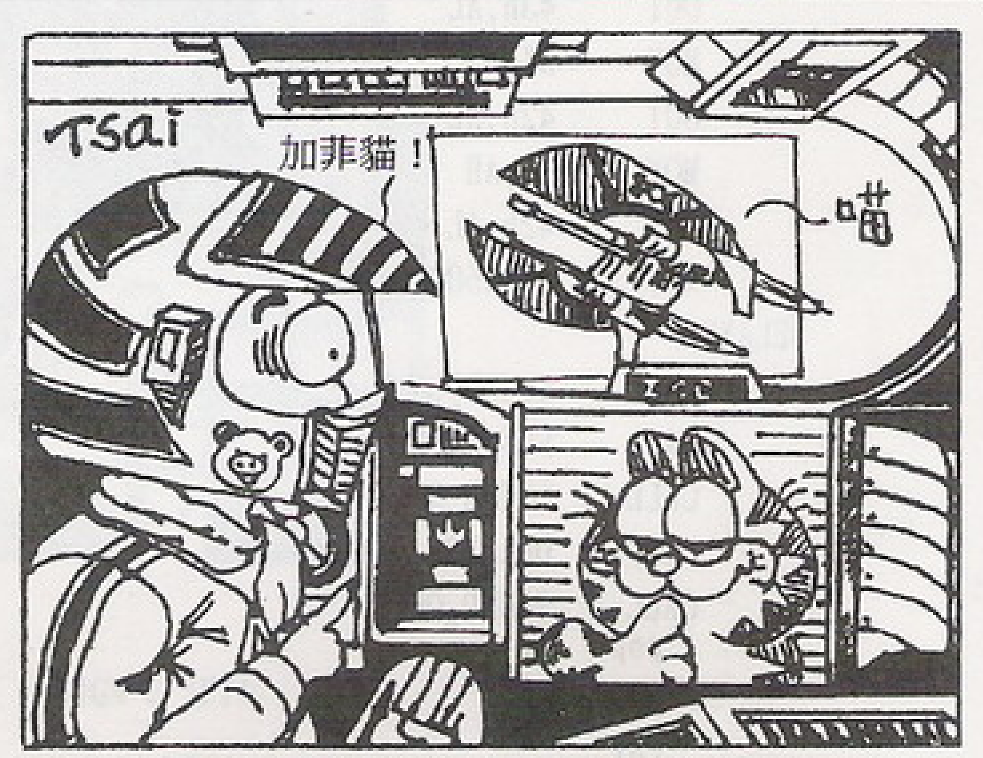
坦克殺手向來不失手，但這次攻擊卻釀成悲劇，君不見有顆星在生氣嗎？再不把招牌補好，可能會更慘。

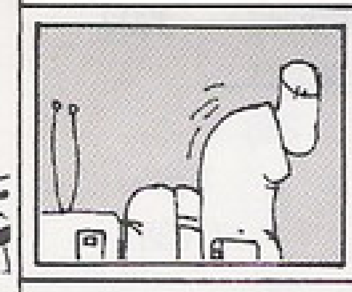


A-10坦克殺手

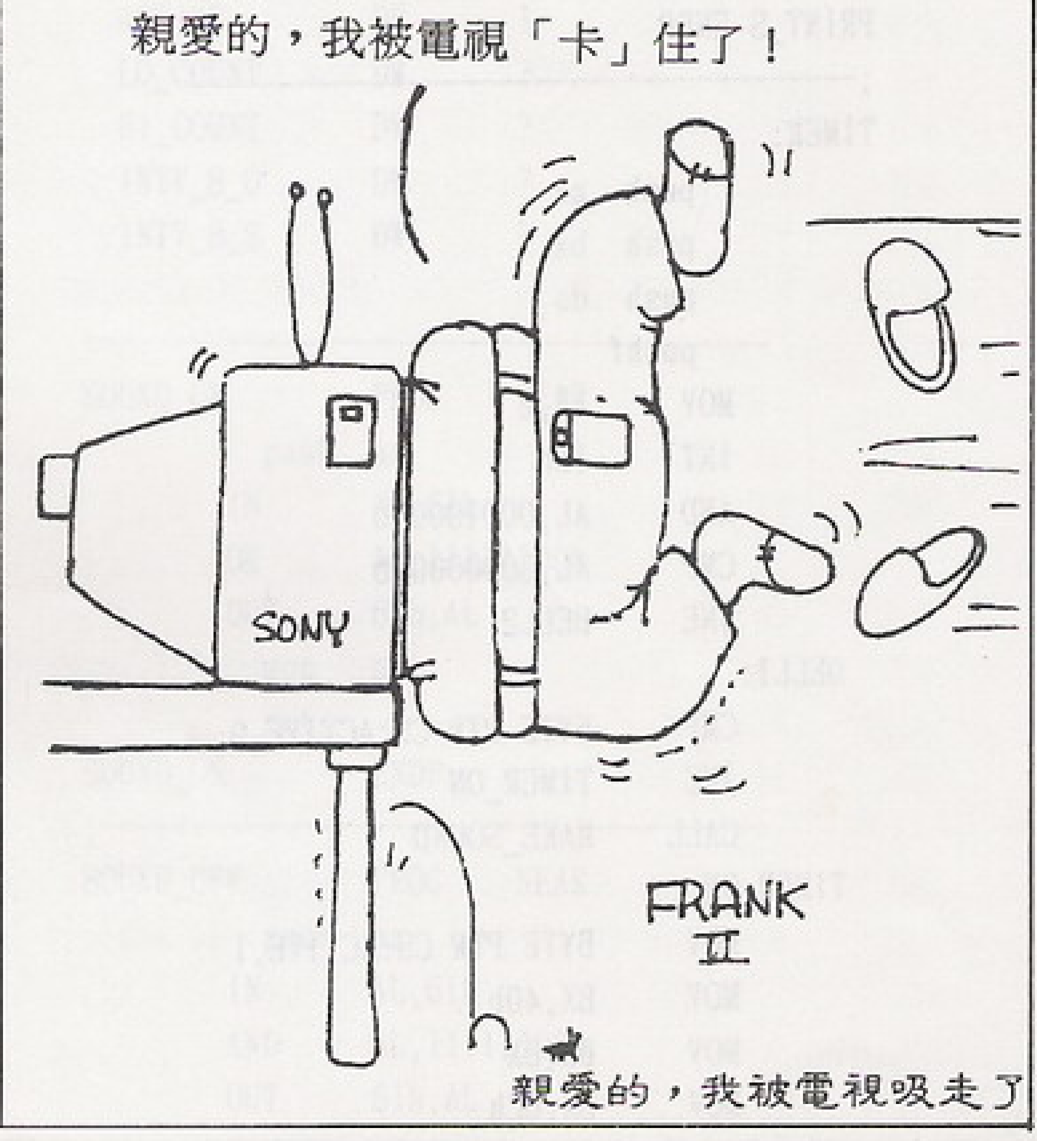


銀河飛將任務中碰到的敵人大多是沒見過的醜陋異種，但這一隻挺面熟的…





根據劇情，我打開電視，然後就被吸入電視，進到一個奇幻空間去冒險…



⊙敬邀各發燒友提供點子新饒富趣味的漫畫



幽靈騎士 修改篇 ／TANIS

在幽靈騎士中，人物檔（通常在save子目錄之下）有做小幅度的變化，將屬性與法術能力分開設檔於.GAM和.WIZ中。所以對於一個人類且具有法術能力的人，應有.GAM、.WIZ與儲存物品的.JNK共三個檔。對於一個非人類種族會多出一個.EFF的檔案。其中1～6人之隊伍分別存在CHRDAT？？.＊（第一個？代表遊戲進度，可爲A～J；這第二個？爲隊伍中人物排列順序，可爲1～6），這些都了解之後，我們就可大肆修改：

①位址16～27爲一般屬性，需將兩個位元改爲相同數值才有效。修改值爲 $19_{16}=25_{10}$，若超出此值，力量等屬性數值雖增大，但沒有實質上的效用。

②位址28、29爲力量增加值，修改最大值爲 64_{16}，若先前已將力量值修改成 19_{16}，則此增加值毫無作用。

③位址40爲生命值上限，修改最大值爲 FF_{16}，但最好改成 FE_{16}，因爲在HP＝255下休息，將造成生命值爲0。

④位址63、64爲鋼幣的數目。

⑤位址89、91爲徒手的攻擊力，通常爲1D2，意思是1顆2面的骰子扔一次的點數，公式爲（＄89）$_{10}$×（＄91）$_{10}$＋附加值＝該人徒手的傷害力。例：力量爲 25_{10} 附加值爲14，所以該人徒手的傷害力爲1D2＋14、15～16點的攻擊力，但總數值不可超過 255_{10}。這傷害力在手持武器後便失效（卸下武器即可返回），所以對於用「手」打不死的怪物毫無作用，只能替牠抓癢而已。

⑥位址95爲AC值，因爲此數以補數計算，無法算出確定值，修正值只要愈大，AC值就愈小，防護力也愈高。若修改太大，甲冑便完全失效，此時若還想增加AC值，可得靠Protect ring（必須未穿護甲）、Shield、Cloak和Speed Boot等物品增加。

⑦位址98～101爲經驗值。

⑧位址214爲目前HP值，可配合③修改。

說了這麼多是否覺得有遺漏的地方？當然有，像等級和法術都未說明。以等級來說，若直接修改不如以賺Exp昇級來得痛快，並且具有法術能力的隊員可多學一項法術，所以在此不做修改，但可做些提示，注意位址64～79的變化，相信眼「尖」的發燒友一看便知。至於法術，是因爲法術過於繁雜、篇幅太大，況且眞正用到的法術不多，只要記些重要法術即可，但相同地做小小的提示，可將.WIZ中算出法術的數目與格式（00代表未學過或未記憶；01代表已學過或已記憶）。

此外提供一個物品複製法，若你常爲了只有一支屠龍槍而懊惱，不妨試試以下的方法：

1.將你認爲有用的物品全傳給一個人。
2.存入進度，離開GAME，進入DOS。
3.除了剛才放入物品的隊員外，將其他.JNK檔刪去。
4.再以COPY的指令，複製成原來的檔名。

如此便每人一支屠龍槍，複製箭支更增其效，再也不必爲購買昂貴的Arrow＋3煩惱，豈不快哉？希望上文能對些「弱雞」的隊伍有所幫助，但還是要提醒一點，儘管隊伍改得再强，若以拚命三郎的走法，也只會一敗塗地。那時叫天不應，叫地亦不靈，不如以戰略取勝，這才是成功的不二法門。

SECTOR 000

位址	意義
＄001～＄015	姓名
＄016、＄022	力量
＄017、＄023	智慧
＄018、＄024	睿智
＄019、＄025	敏捷
＄020、＄026	體質
＄021、＄027	魅力
＄028、＄029	力量增加值
＄040	生命力上限
＄063、＄064	鋼幣
＄089、＄091	徒手攻擊力
＄095	AC值
＄098～＄101	經驗值
＄214	生命力現值



火星之旅 屬性修改篇

／Huang Yu Ha

首先進入PC-TOOLS，編輯 OBJLIST 檔，依表修改。靈敏度最好不要改太大，否則人一多，你就有苦頭吃了！體力上限會隨著屬性的變更而變更，所以不用改。等級上限爲08；經驗值各佔兩個Byte。

Sector 4：力量	
隊　員	位　址
第一名	$257
第二名	$258
第三名	$259
第四名	$260
第五名	$261
第六名	$262

Sector 5：靈敏度	
隊　員	位　址
第一名	$001
第二名	$002
第三名	$003
第四名	$004
第五名	$005
第六名	$006

Sector 5：智力	
隊　員	位　址
第一名	$257
第二名	$258
第三名	$259
第四名	$260
第五名	$261
第六名	$262

Sector 7：體力	
隊　員	位　址
第一名	$001
第二名	$002
第三名	$003
第四名	$004
第五名	$005
第六名	$006

Sector 7：等級	
隊　員	位　址
第一名	$498
第二名	$499
第三名	$500
第四名	$501
第五名	$502
第六名	$503

Sector 6：經驗值	
隊　員	位　址
第一名	$002
第二名	$004
第三名	$006
第四名	$008
第五名	$010
第六名	$012

魔眼殺機 抽換磁片不抓狂

／潘昱宏

魔眼殺機這個遊戲必須使用 6 片360K的磁片來進行遊戲，別說玩了，光是換片就把臉給換到發黑了！

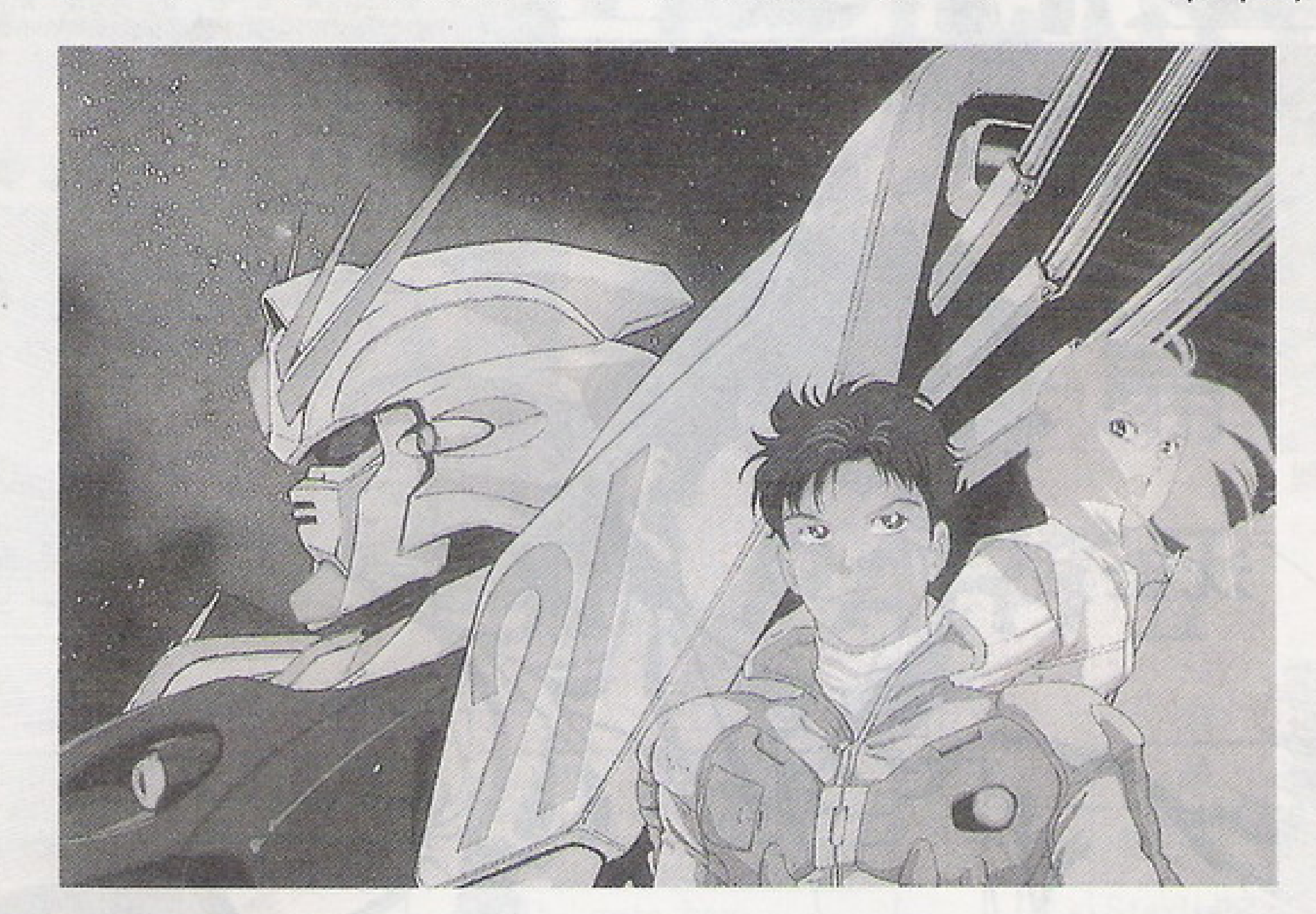
本人在此提供給沒有硬碟只有兩部1.2M磁碟機的同胞們一個簡單的方法，來減少磁片的使用量及換片的麻煩。

首先準備兩片1.2M已FORMAT的磁片，把第一片1.2M的磁片當成第 1 ～ 3 片360K的磁片，第二片1.2M的磁片爲第 4 ～ 6 片，直接把 5 片母片分別 INSTALL 到這兩片1.2M的磁片上，但其中會因爲FONT6.FNT和 FONT8.FNT 已經有了，電腦會問你要不要 OVERWRITE ？這時請鍵入兩次Y，即可繼續進行 INSTALL 。

結束後，請將磁片 1 放入 A 磁碟機，磁片 2 放入 B 磁碟機，在A> 下鍵入 START 便可進行遊戲，如此便可省掉抽換磁片的麻煩了。

銀河帝國平撫民怨法

／Sunsa



你相信只花不到 100 個黃金單位，便能使人民忠誠度恢復成100 嗎？道理很簡單，每次只賞賜給人民一個黃金單位，其忠誠（支持度）便會上升 1，以此法多用個幾次，人民支持度將不再困擾著你在銀河中的討伐戰程了。

F-29復仇者隱形戰鬥機－烏茲衝鋒槍

當第27期軟體世界雜誌還未出版前，我就在經銷商那買到F-29復仇者隱形戰鬥機這個GAME，雖然沒看過雜誌的報導，但是單看包裝就覺得這是一個非常刺激的遊戲。

剛開始玩這個GAME的時候，我是從中尉這個菜鳥階級玩起，武器無限。但是當你升級以後，武器就有所限制了，階級越高，任務越難，常常因飛彈用盡而敵機還一大群，被追殺得油料用盡墜機身亡。

在不得已的情況下只好用 GAME BUSTER修改一番，但是出一次任務就要修改一次挺費時的，於是便請出Pctools。

首先找到 X.EXE 檔，使用Find功能：

（1）鍵入 FE 8F 2D E0，找到後把 2D E0改成 90 90所有的武器數量無限，你就可以把飛彈當成烏茲衝鋒槍來掃射。

（2）鍵入 FE 0D，找到後改成 90 90，火球和金屬片無限，如此就不怕敵軍的飛彈攻擊了。

／吳永宏



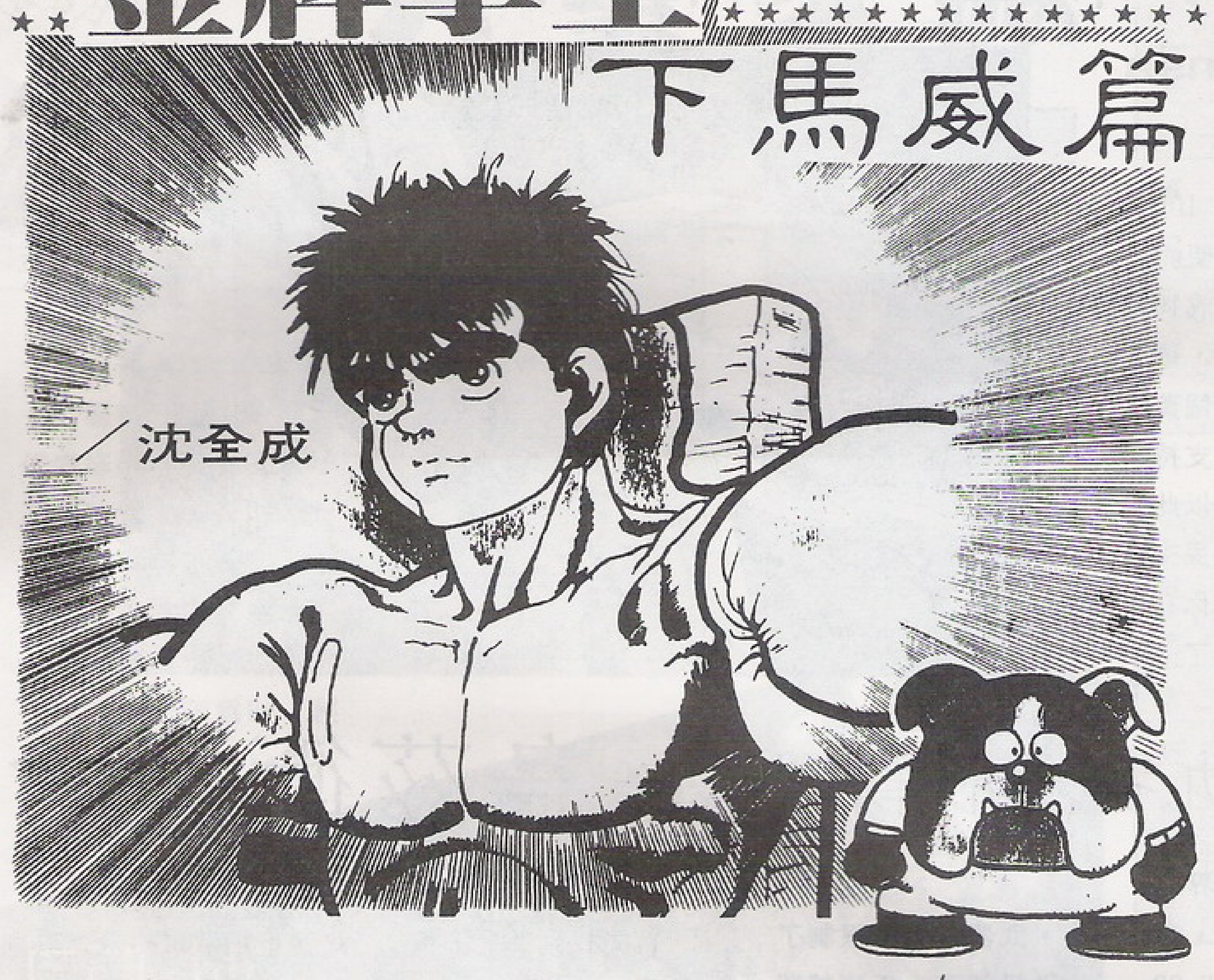
SU-25 戰鬥機武器無限

／吳永宏

首先進入PC-TOOLS，選擇SU25.EXE檔，使用Find功能，鍵入29 84 03 E2，找到後把03 E2改成 90 90即可。修改後，SU-25 所有的武器都可當成機槍來用了。



金牌拳王 下馬威篇



／沈全成

金牌拳王是個很不錯的GAME，可是由於對手太强，常常使玩家敗北，而遭到「塵封」的命運。日前我發現一個制敵的方法，特別提出來和各位玩家共享。

在和電腦控制的對手打鬥之前。不是可以到健身房訓練嗎？在訓練的同時將教練寫在黑板上的拳招記下來，等正式比賽時，一開始就按◸鍵衝到對手面前，然後使出記下來的拳招，保證對手立即「應聲倒地」，接下來對手會變得較「虛弱」，只要努力的打，用勁的揍，保證以KO獲勝。

神州八劍 法術&寶物修改法

／徐建發

看了27期林榮茂先生所設計的神州八劍半自動修改法後，馬上將其修改成最爲强大的軍隊，效果非常令人滿意！但是美中不足的是：雖然擁有了强大的軍隊，可是卻不能使用法術（如擁有道士或雙頭鬼時），而且還是免不了要將寶物一一尋找出來，尤其是叢林神像、登山勾和黃金令牌這三種寶物的尋求並不容易。於是便將PC-TOOLS搬了出來，編輯DISK#2的GAMEDATA.AY 檔，找出Sector 2，其修改值如下（注意：以下法術修改值爲最上限值999）：

位　址	戰鬥法術	修改值
212-213	火球術	BE 08
214-215	雷火術	C0 08
216-217	殺鬼術	C2 08
218-219	暗殺術	C4 08
220-221	凝滯術	C6 08
222-223	減半術	C8 08
224-225	複製術	CA 08
226-227	地震術	CC 08

位　址	輔助法術	修改值
228-229	造橋術	CE 08
230-231	煉金術	D0 08
232-233	召兵術	D2 08
234-235	跳躍術	D4 08
236-237	停時術	D6 08
238-239	鳥瞰術	D8 08
240-241	涉水術	DA 08
242-243	傳送術	DC 08

位　址	寶　物	修改值
292	魔法竹簡	28
296	護身符	2C
300	幸運玉佩	30
304	銀八卦	34
308	越王刀	38
312	叢林神像	3C
316	登山勾	40
320	黃金令牌	44

位　址	八大名劍	修改值
294	掩日劍	2A
298	斷水劍	2E
302	轉魄劍	32
306	驚霓劍	36
310	滅魂劍	3A
314	卻邪劍	3E
318	真剛劍	42
322	大限劍	46

備註：

1.統天帝府在掩日國座標（58，52）之地。

2.告訴一個祕密，將等級修改6級以上進入遊戲，怪物便不會出來攻擊你。





魔戒少年

修改篇

PART II

雖然在軟體世界第 28 期已有魔戒少年的屬性修改篇，但是卻少了物品、技能及法術修改法，覺得有些不便，所以便找出其修改法，以利攻略。

以Frodo Baggin為例，首先進入PC-TOOLS，編輯 DATA1.BIN（或 DATA2.BIN）檔。物品的位址在 SECTOR 004，$ 198～$ 207；技能的位址在 $ 208～$ 217；法術的位址在 $ 218～$ 227；接著依表修改即可。

至於其他隊員的位址，請參照軟體世界第28期修改篇的方法找尋即可。

Spen-ser

物品表

代碼	物品名稱
60	Sting
61	Barrow Dagger
62	Anduril
63	Gulamdring
64	Spider Sword
65	Magic Bow
66	Troll Slayer
67	Durin′ s axe
70	dagger
71	sword
72	staff
73	axe
74	mace
75	club
76	flail
77	bow
78	torch
81	cloth armor
82	leather armor
83	chain armor
84	magic armor
85	mithril mail
86	skin
87	hide
88	scales
89	shield
8A	magic shield
94	The Ring
A4	rations
A5	herb
A6	prybar
A7	Bag End Key
A8	star key
A9	ghost key
AA	athelas
AB	bladepart
AC	ale

物品表

代碼	物品名稱
AD	gate key
AE	signet ring
AF	pipe
B0	pipeweed
B1	shovel
B2	rope
B3	White Hand
B4	pick
B5	hot food
B6	Gold token
B7	dwarfwort
B8	red beans
B9	bottle
BA	light gem
BB	springstone
BC	red acorn
BD	lilies
BE	elfdraught
BF	leaf belt
C0	black key
C1	rusty key
C2	Black Book
C3	Golden Wheel
C4	green skull
C5	Balin map
C6	Fundin map
C7	letter
C8	golden torc
C9	Arwen token
CA	black cloak
CB	mirnror
CC	reforge-ring
CD	wine bottle
CE	bronze key
CF	wight key
D0	Silver horn
D1	elfstone

物品表

代碼	物品名稱
D2	Starlight
D3	scabbard
D4	elven cape
D5	red key
D6	maric glass
D7	malach-key
D8	runerock
D9	elauor crown
DA	warm clothes
DB	spititcharm
DC	gold ring
DD	Galadr-key
DE	bevyl
DF	Smith′ s ring
E0	pony
E1	mushrooms
E2	Roce′ s token
E3	Broken Wing
E4	Tinalin′ s cpae
E5	Whitw Wing
E6	Amulet
E7	Ice Staff
E8	Gold Anvil
E9	Gold Chisel
EA	Gold Hammer
EB	Lady Token
EC	red fungus
ED	Durin′ s pick
EE	jewelry
EF	stone black
F0	mithril
F1	gem
F2	bag of gold
F3	Wizard Staff
F4	Eagle Gem
F5	lembas
F6	Horn of Gondor

法術表	
代碼	法術名稱
01	Illuminate
02	Unlock
03	Firefinger
04	Firestorm
05	Knowledge
06	Anim alspeak
07	Uinecrush
08	Persuasion
09	Black Breath
0A	Healing Hand
0B	Winterchill
0C	Sleeper
0D	Countermagic
10	! Help Help
11	! Elbereth
12	! Bombadil

技能表	
代碼	技能名稱
13	! Angmar
14	! Luthien
15	! Beren
16	! Yavanna
17	! Mellon
18	! Thorondor
19	! Purin
1A	! Orome
1B	! Melian
1C	! Khazad
1D	! Sign of Seven

技能表	
代碼	技能名稱
40	brawl
41	swords
42	axes
43	maces
44	flails
45	bows
46	dodge
47	hide
48	climb
49	swim
4A	jump
4B	perception
4C	ride
4D	picklock
4E	sneak
4F	read

法術表	
代碼	法術名稱
50	charisma
51	detect traps
52	devices
53	bravado
54	ironmind
55	boat
56	Numenorean lore
57	Drawf lore
58	Orc lore
59	Hobbit lore
5A	Elven lore
5B	herb lore
5C	Ranger lore
5D	Wizard lore
5E	Dark lore





街頭小霸王修改篇

／吳永宏

利用 PCTOOLS 的 V-iew／Edit指令修改RANX.EXE檔。

（1）能源表：

在磁區 202 中找到位址 151，將 89 16 EE 79改爲 90 90 90 90，修改後的能源不會因時間的增加而減少，也不用破壞街燈補充能源。

（2）生命力：

在磁區 144 中找到位址 328，將 FC 79改爲 90 90，修改後的R-ANX 爲不死金鋼體。

（3）時間表：

使用 PCTOOLS 的V-iew 利／Edit指令修改RANX.IMG檔。在磁區50中找到位址 207 ～ 210。所顯示的是目前的時間，若目前的時間是23：16值就是 02 03 01 06，都改爲00即可。

（4）爆炸時間：

在磁區50中找到位址 204。所顯示的是距離炸彈爆炸還有幾小時，炸彈在48小時後爆炸，假設其值所顯示的是 30_{16}，而倫斯腦中的炸彈還未拆掉的話，那你就玩完了。

（5）炸彈是否拆除：

在磁區50中找到位址 268。00表示尚未拆除，01表示已拆除。

（6）錢：

在磁區50中找到位址 260、261。修改值上限爲 0F 27，即＄99 99元。

註：（1）、（2）項是修改RANX.EXE檔；（3）、（4）、（5）、（6）爲修改RANX.IMG檔。另外錢最好別改太多，否則可能會導致當機。





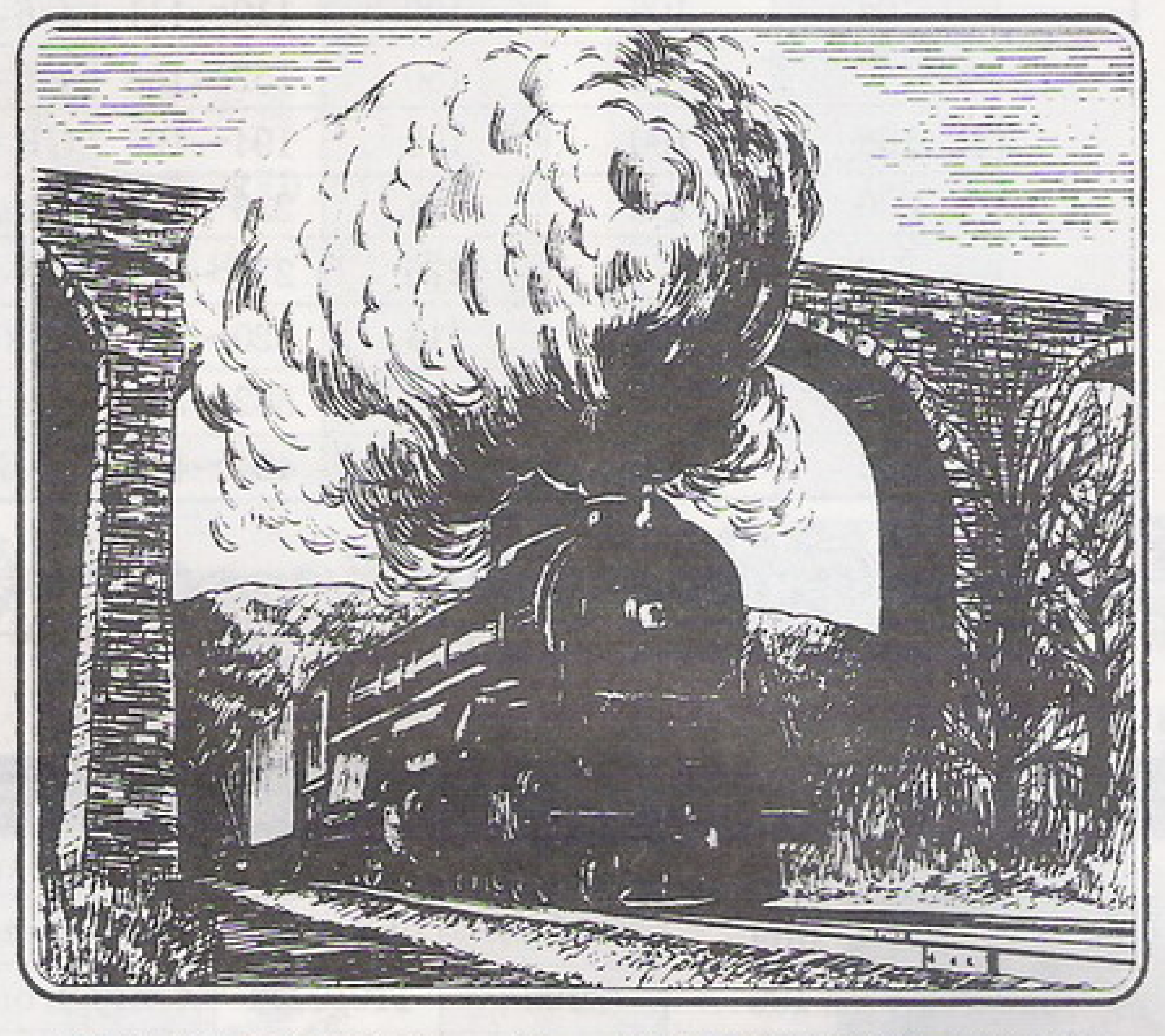
—超級跑車—

／B & F

相信各位大亨們在擁有龐大的資金與規模宏偉的鐵路公司後，一定還對火車的速度有所不滿。筆者一向嗜於賽車遊戲，喜好追求速度與快感，就算是玩鐵路大亨也不例外。其中T.G.V.時速約爲160mph，這種車飆起來才過癮！

遊戲初期的機關車時速大多很低，要搶得先機就必須要賺錢賺得快，所以筆者就以遊戲中的T.G.V.做爲標準，將所有的機關車都修改成160mph。除了美西的機關車資料在GAME.EXE外，其它的都在ELOCOS.DTA和CLOCOS.DTA裡面。

如果各位不想修改資金，想以自己的實力與其它公司一搏的話，筆者提供您一個修改方法使各種機關車的價錢



調低或是免費贈送，換算時先將價錢除以1000再換算。有了一流的速度，當然要有超級的馬力，因爲速度與馬力有相當密切的關係，換算方式就是將馬力先除以500 再進行換算。

如果您是個性子很急的人，不想耗費太多時間等新車出現的話，沒關係我們還可以繼續修改，我們只要把年代稍做修改即可。換算方式是直接將新年代換成16進位，如：1991＝C707，或者可以利用BASIC中的HEX$來換算，例：PRINT HEX$（1991）。

除了火車的資料可以修改之外，連各國的城市都可以改成您的大名。各國的城市名稱在CITIES0.DTA 、CITIES1.DTA、 CITIES2.DTA 、CITIES3.DTA這四個檔案中，要修改可以利用PC-TOOLS中的FIND這個指令來尋找所要修改的地名，如果要將原來的字除去，只要將它的值改成00即可。

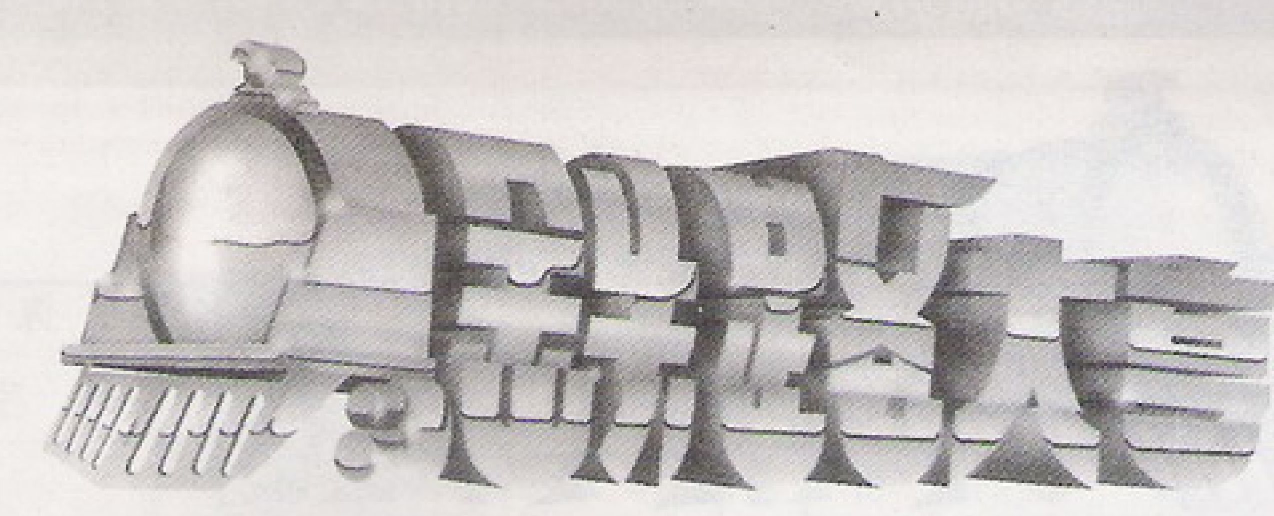
修改過後，電腦每年度都會告訴你ENGINE IS GETTING OLD。不要管它！這是正常現象，你還會發現當新車出來時，電腦會自動幫你換新車，帥吧！還有一點要注意，就是現金的上限大概是三千萬，所以該花就花，可別吝嗇哦！好了！有了這麼棒的超級跑車，你心動還不趕快行動！

請注意

尋人啓事：
下列作家請於80年９月30日前與本社聯絡以免權益受損。
第28期華山論GAME/Lins
魔戒少年屬性修改法/麵包
電玩短路/許志文

小啓：
第28期銀河飛將無敵修改程式Wing • com已同時收錄在六角神兵、F-14雄猫式戰鬥機disk 2的WING子目錄中（使用法詳見第28期）





MICROPROSE

檔案：CLOCOS.DTA

速度：160 mph

馬力：8000 H.P.

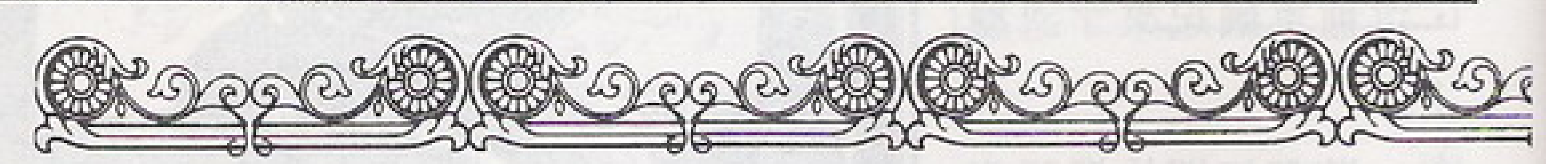
價錢：0元

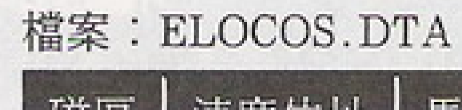
修改值：00

修改值：20

修改值：10

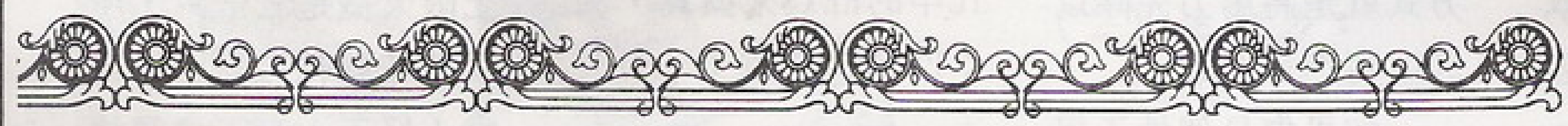
磁區	速度位址	馬力位址	價錢位址	年代位址	車型
0	020	022	024	026～027	0-8-0 Compound
	062	064	066	068～069	4-4-0 Hamilton
	104	106	108	110～111	4-6-2 Gresley
	146	148	150	152～153	4-6-2 Class A4
	188	190	192	194～195	GE 6／6 Crocodile
	230	232	234	236～237	Class E18 1-D-1
	272	274	276	278～279	4-8-4 242 A1
	314	316	318	320～321	V 2000 B-B
	356	358	360	362～363	Bo-Bo-Bo RE Class 6／6
	398	400	402	404～405	T.G.V.





檔案：ELOCOS.DTA

磁區	速度位址	馬力位址	價錢位址	年代位址	車型
0	020	022	024	026～027	2-2-0 Planet
	062	064	066	068～069	2-2-2 Patentee
	104	106	108	110～111	4-2-0 Iron Duke
	146	148	150	152～153	0-6-0 Dx Goods
	188	190	192	194～195	4-2-2 Stirling
	230	232	234	236～237	4-2-2 Spinner
	272	274	276	278～279	0-8-8 Compound
	314	316	318	320～321	4-4-0 Hamilton
	356	358	360	362～363	4-6-2 Gresley
	398	400	402	404～405	4-6-2 Class A 4



檔案：GAME.EXE

磁區	速度位址	馬力位址	價錢位址	年代位址	車型
130	102	104	106	108～109	0-4-0 Grasshopper
	143	145	147	149～150	4-2-0 Norris
	185	187	189	191～192	4-4-0 American
	225	227	229	231～232	2-6-0 Mogulk
	267	269	271	273～274	4-6-0 Ten-Wheeler
	309	311	313	315～316	2-8-0 Consolidation
	351	353	355	357～358	4-6-2 Pacific
	392	394	396	398～399	2-8-2 Mikado
	434	436	438	440～441	2-6-6-2 Mallet
	474	476	478	480～481	′F′ Series Diesel
131	002	004	006	008～009	′GP′ Series Diesel



P.S：速度及馬力似乎有一定之上限，所以如果改得太過份，可能會出現奇怪的現象，故請玩家稍「控制」一下。



終極戰士2

修改篇

／高誌煌

終極戰士2是個不錯的射擊動作遊戲，能夠帶給你掃射的快感。但是常常由於敵人太多，不是陣亡，就是擁有了强力的武器，因彈藥不足而含恨，並且還得注意不可傷及無辜。所以做了些修改，能讓你無後顧之憂，盡情展現英雄本色。

首先進入PC-TOOLS，編輯PRED.EXE檔，接下來請依下列方法修改：

1．警徽：
在SECTOR 40，位址046，將26 01 06 58 01改爲90 90 90 90 90。

2．彈匣：
在SECTOR 41，位址070，將26 FF 0E F6 06改爲90 90 90 90 90。

3．能量：
在SECTOR 43，位址241，將FF 0E 3C 35改爲90 90 90 90。

接下來剷除外星戰之的重責大任，就全看你了！



火龍之戰

寶箱重現

／Sunsa

各位在玩火龍之戰的發燒友們，是否常爲了計算寶藏中物品的數目及隊伍空位，以至於常記錄、載入進度而搞的頭昏腦脹呢？小弟我發現一妙方。在找到寶箱後，把東西塞滿背包。接著，不要懷疑，轉頭就走，開始清除一些沒有用的東西，看是要賣或丟掉皆可。回到原處，按一次Esc鍵，將遊戲暫停起來，再按一次。你將發現…嘿嘿！帥吧！！

註：此法可無限使用；在醫院、商店甚至訊息出現區皆可使用。

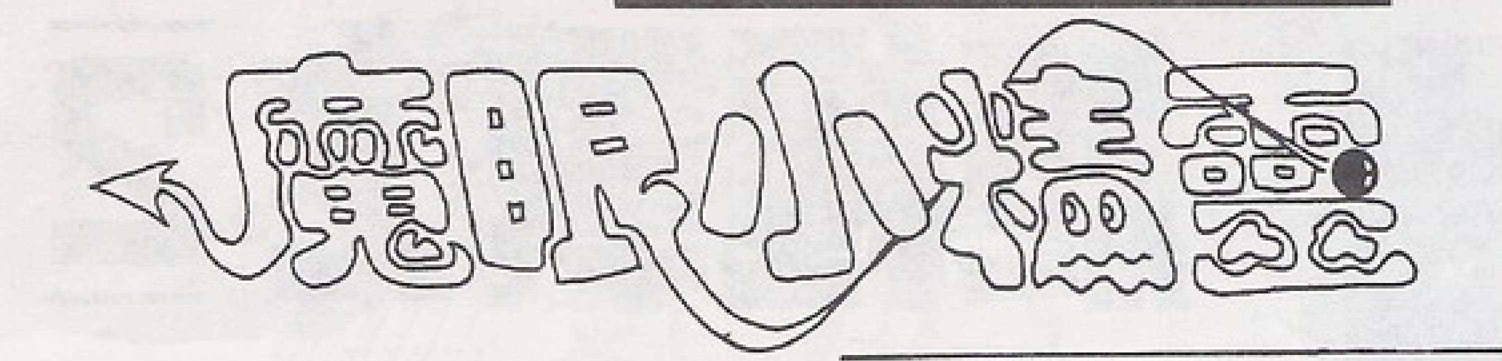
銀河帝國傳

重返戰場

／甘信宏

你是否在沙場上因些微之差飲恨萬年，或是在開始霸業時即被打下，只能望著C>（被滅之後跳回DOS）興歎著！不要灰心，只要在回到作業系統後，立即執行GLFFM.EXE（單色，彩色請執行GLFF.EXE檔）這個檔，你就會發現你已重返沙場。記得，不要讓悲劇再重演啊！

■姚清偉



修改法

首先進入PC-TOOLS，使用 VGA／EGA 顯示幕者，選擇MREGA.E-XE，使用Find功能，鍵入FF　0E　7A　00，把7A　00改爲90　90，時間便無限制，同樣方法尋找FF　0E　B9　4D，把B9　4D改爲90　90，則跳躍次數無限。

若是單色或CGA顯示幕者，選擇MRCGA.E-XE檔，尋找FF　0E　78　00和FF　0E　E6　29，將後兩組皆改爲90　90即可。

另外，若不想看標題畫面，直接鍵入MRE-GA或MRCGA，單色要先執行MONO，如此可節省不少時間。

風神傳說

敵人消失法

有一天下午突然心血來潮，看檔案裡有BD0.DAT～BD6.DAT怎麼跟關數一樣，又看了BD6.DAT的BYTE數竟然只有32 BYTE，其他都有200 BYTE以上，所以我想BD＊.DAT應該可以互換，所以我就有一個奇想，就在下半段喔！

首先把BD0.DAT～BD5.DAT備份起來，再把BD6.DAT拷貝到BD0.DAT～BD5.DAT。改完後趕快去試試看，你會發現只剩下骷髏頭、食人花和噴火龍頭，其他的敵人都消失了，如果這樣你還過不了關，那你就去撞牆吧…你可別當眞呀！

■陳俊豪

藍十字勳章

武器修改法

各位玩藍十字勳章的玩家是否爲炸毀地面目標的任務而傷透腦筋呢？此遊戲中的Bomb沒有導引系統，在開慣了F15等高性能戰機後，是不是會覺得Bomb常投不準而且子彈和炸彈的數目又太少了呢？沒關係，筆者在此發表子彈和炸彈的修改法，方法如下：

（1）子彈修改法：

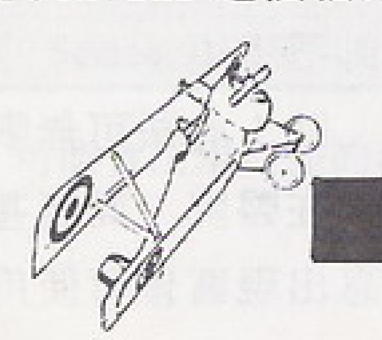
首先進入PCTOOLS，使用Find的功能，選擇BLUEX.EXE這個檔案，鍵入FF　8F　FA　B0，找到後改爲90　90　90　90即可。

（2）炸彈修改法：

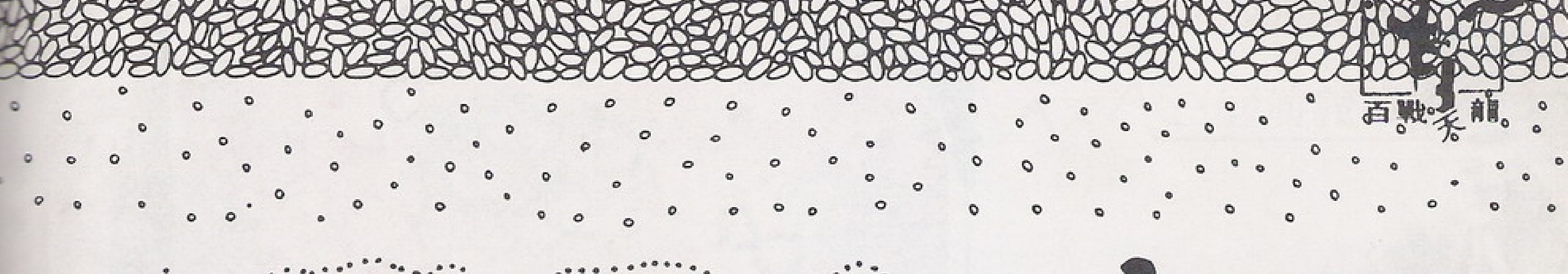
使用Find的功能，選擇BLUEX.EXE這個檔案，鍵入FF　8F　F8　B0，找到後改爲90　90　90　90即可。

PS

敵機在你下方時可用Bomb轟它。想跳過片頭畫面直接玩遊戲請直接去執行BLUEX這個檔案即可。



■陳致亨



飛越杜鵑窩 偷懶法

／黃文至

飛越杜鵑窩的確是一個好玩的遊戲，它極具挑戰性、音效又棒，對於人工數位語言實在是沒話說。尤其又支援 MCGA256 色，畫面之細膩，是其它GAME所無法媲美的。但遊戲有八片之多，沒有硬碟的人只有心平氣和的玩，假若你尚未有此遊戲，勸你先去買一套回來再繼續看下去。

玩此遊戲的人一定急著想要收集所有的物品，小的在此就奉上秘笈，以供參考。

首先進入遊戲，馬上存一個檔案，隨即跳離。而後進入PC-TOOLS，編輯剛存入的檔（檔名.GAM），參考表一將畫單線部分修改爲01，順便把畫雙線部份也修改爲01，那所有的人名和物品都有了。

當然你一定急著想要看看結局，只要參考表二，將畫線部分修改爲上面的值即可。接下來的請參閱第29期的攻略。看了表二之後你是否明白了什麼？對了！第一個位元就是關數，共有50關，不過必須以16進制表示。以上便是筆者一些小小的心得，提供給各位做個參考，最後祝闖關順利。

表一

```
PC Tools Deluxe R4.21                                              Vol
------------------------------File View/Edit Service----------------
Path=A:\*.*
File=BEGIN.GAM       Relative sector 0000000, Clust 00002, Disk

Displacement ------------------- Hex codes--------------------------
 0000(0000)  0E 00 00 64 00 00 7D 00 15 00 00 01 01 01 01 01
 0016(0010)  01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0032(0020)  01 01 01 01 10 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01
 0064(0040)  01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0080(0050)  01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0096(0060)  01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0112(0070)  01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0128(0080)  00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 01 01 00
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)  00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

表二

```
PC Tools Deluxe R4.21                                              Vol
------------------------------File View/Edit Service----------------
Path=A:\*.*
File=WINDOW.GAM      Relative sector 0000000, Clust 00004, Disk

Displacement ------------------- Hex codes--------------------------
 0000(0000)  31 00 AE B5 00 FC 30 00 25 00 01 01 00 00 01 00
 0016(0010)  01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00
 0032(0020)  00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01
 0064(0040)  00 01 00 00 00 00 00 02 02 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 00
 0112(0070)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)  00 00 01 01 01 01 01 00 00 01 01 00 00 01 01 00
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)  00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

驅逐艦簡易生存法

從海底出擊

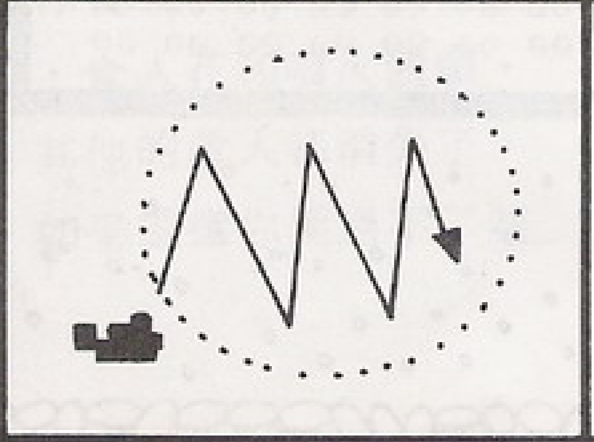
／雷美斯

身為驅逐艦艦長，誓死保衛貨船和油輪的安全為第一任務，這句話在**從海底出擊**這遊戲中，可一點也不過份。您的評分依據在這一群笨頭笨腦的船身上，所以學習擊沈敵水潛艇乃是當務之急，千萬別呆呆坐著挨打。筆者略舉了幾個必須注意的地方和技巧提供各位參考：

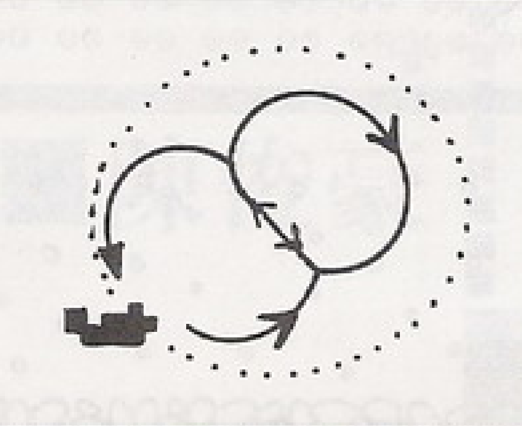
1. 當位於驅逐艦中之時，萬萬不要再離開，死守這艘，別的驅逐艦是否生存死亡都已成定局，別妄想能處處兼顧，因為獵殺潛艇需要較多的注意力，所以只好這樣了。
2. 遊戲過程中，最好利用戰略地圖，方便而且可靠，雖然如此仍須配合所謂「快跑和逐水漂流法」來了解敵我位置。
3. 在聲納得知潛艇位置後，不得猶豫，立刻全速直進（電腦還沒聰明到會用「尾打法」），不需迂迴前進，到了地點便大肆投擲深水炸彈，一旦訊息欄出現擊中的消息，你就咬對尾巴了。
4. 炸彈投擲的方法路徑有很多種，像「迂迴法」，「8字法」，「圓形法」，還有不可思議的「停留法」。「迂迴法」是一般最常用的，但是時常變換方向十分煩人；「8字法」則情形較好些，可以圍住敵人，並且密集轟炸，相當有效；「圓形法」則比較粗略，常變成方形的路徑，這方法最大的好處是炸得很廣，範圍極大；「停留法」是讓那些懶得動手跑來跑去，最恰當的方法，當訊息欄得知擊中目標的時候，立即關閉引擎，停留原處，進行轟炸，發現又不見了再用聲納搜尋，然後跑過去再炸，此法最大的好處是既不累，又可以炸得過癮，不過風險大了一些。其實筆者試了很多次，很少發現被炸的潛艇還有心情反擊船艦，通常都會潛至一百公尺深的地方，全力開溜。（各法參考圖(1)—(4)）
5. 使用反潛炸彈，要注意確認目標在船首二百碼內（除了聲納，所有的儀器數字表示均以公尺為單位）；假使雷達螢幕出現潛艇的位置，那麼可以用艦炮直接開火，大概三、四下就可以和潛艇說再見了。

一般人都認為在海戰當中，潛艇較具優勢，其實若有良好的裝備和豐富的經驗，應該是驅逐艦較佔上風，否則美英聯軍怎麼贏得了德國U艇呢？你說是嗎？

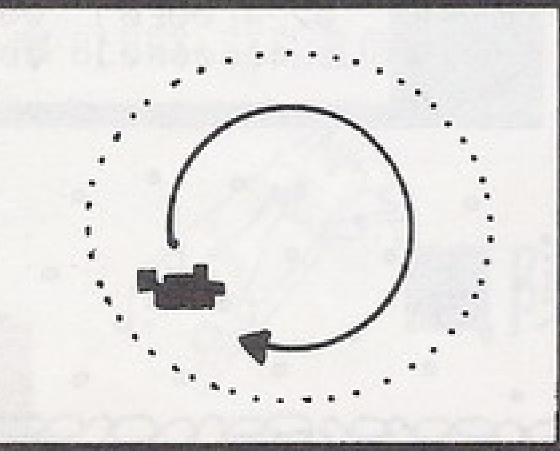
(1)迂迴法



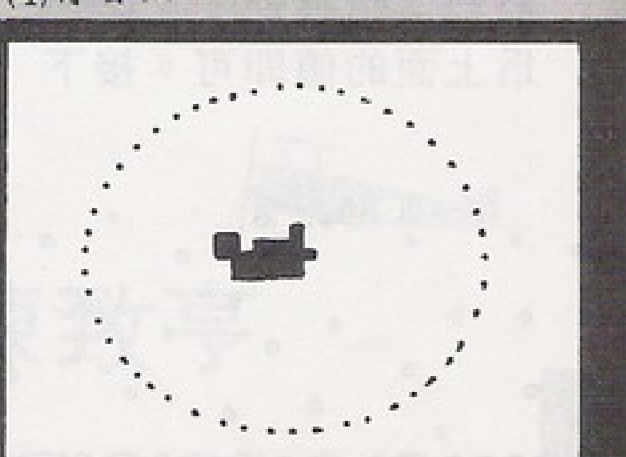
(2)8字法



(3)圓形法



(4)停留法



⋯⋯：目標可能出現的區域



☆本文榮獲徵文比賽首獎

歸劉禪 三分一統

／林柏旭

第一回　五虎上將

蜀漢章武三年夏四月，劉備病殂永安宮，追諡「昭烈皇帝」。丞相諸葛亮奉喪還成都，留下中都護李嚴鎮守永安，以防東吳。五月，太子劉禪即位，改元建興，封丞相諸葛亮爲武鄉侯，領益州牧。

卻說中郎將鄧芝語諸葛亮曰：「今主上幼弱，國勢殆危，應遣使入吳修好才是。」諸葛亮撫掌笑曰：「此事吾思之已久，奈未得其人，今公所言，使我獲其人也！」鄧芝曰：「但不知其人為誰？」諸葛亮曰：「即足下也！」遂遣鄧芝入吳修好。

卻說益州南方自昭烈帝劉備死後，有土酋雍闓趁機造反，殺死太守正昂，並煽使蠻王孟獲全面叛變，諸葛亮因成都未定，未加用兵。蜀漢建興三年，成都局勢平靜，諸葛亮乃興師南征，以破竹之勢，一路掃蕩，擊殺雍闓，五月，渡過瀘水，大敗孟獲，七擒七縱，孟獲嘆曰：「丞相天威，南人不復反矣！」南方遂定。

卻說蜀主劉禪上朝議事，尚書蔣琬出班奏曰：「西平關守將馬超病逝，羌王軻比能趁勢入寇，西平關上表告急。」劉禪曰：「西羌軻比能久不服我朝，只因馬超鎮守關



上，故未敢輕動，今孟起（馬超之字）新喪，無人壓制，如此奈何？」虎威大將軍趙雲出班奏曰：「先帝冊封臣等為五虎大將，關羽、張飛、黃忠不幸早亡，如今馬超亦棄世，五虎上將惟臣獨存，如此挫動蜀中銳氣甚大，以臣愚意，不若選拔後進，詔封為五虎上將，以重振軍威，羌兵聞之，必退去。」劉禪曰：「卿所言甚是，然五虎大將之職，未可輕託，非文武全才者，不能稱其職，未知衆卿心中，可有人選？」侍中費禕向前奏曰：「子承父爵，乃國制也，何不召其後嗣，付此重任。」劉禪顧問諸葛亮曰：「相父所見若何？」諸葛亮曰：「費侍中所言不差，依臣所知，故將軍關羽、張飛之子關興及張苞，皆精通武藝，弓馬過人。趙雲子趙統深通韜略，勇猛有父風。至於驃騎將軍馬超之子年尚幼，恐不勝其職，然超從弟馬岱有勇有謀，可替之，惟獨武威將軍黃忠，生戎馬，既無家室，亦無後人，恐需另拔人才。」劉禪曰：「然卿心中，可有人選乎？」諸葛亮曰：「已思得一人，但恐其不來。」劉禪正欲問時，外吏傳報：「南王孟獲求見。」諸葛亮笑曰：「言其人，其人便到。」劉禪曰：「孟獲來朝，未知其意？」諸葛亮曰：「孟獲此行，必是納貢，陛下可速召見之。」劉禪即下詔孟獲入見，但見孟獲身長九尺，面黑睛黃，虎背熊腰，劉禪讚曰：「真虎將也！」一旁諸葛亮喝曰：「孟獲還不謝恩，陛下封汝為五虎大將矣！」孟獲慌然大拜，劉禪心明諸葛亮之意，乃順水推舟，詔賜錦袍金甲，封孟獲為五虎上將，承武將軍。百官紛紛上前競賀，諸葛亮又上奏將五虎上將分派各地，劉禪准奏，五虎將立即起程，各地人心大振。

第二回　諸葛奇謀

卻說消息傳至洛陽，魏主曹丕勃然大怒曰：「吳蜀聯合，劉禪新封五虎大將，必有圖中原之意，不如朕先伐之。」侍中辛毗出班奏曰：「陛下不可逞一時之怒，而倉促伐蜀，蜀主劉禪雖年幼，然英明果決，諸葛亮深明治國之道，五虎上將勇冠三軍。臣料本國將士，俱非敵手，不若屯田養兵，靜待其變。」曹丕怒曰：「此迂儒之論也！」又一人出班奏曰：「臣有一計可滅蜀國。」衆視之，乃司馬懿也，曹丕喜曰：「司馬仲達（即司馬懿）有何妙計？」司馬懿曰：「今羌兵引兵犯蜀之西平關，其勢甚大，若陛下傳旨令長安太守鍾繇引軍助之，則西平關可破。又邊吏傳報劉禪封南蠻王孟獲為五虎上將，料孟獲乃蠻人，蜀中官員定有人不滿，且孟獲鎮領南方四郡，地近其南蠻，若遣細作入成都言此人欲反，劉禪必起疑心，君疑臣死，孟獲恐受誅，必然造反，蜀國一內亂，陛下只需遣大將軍曹英及右將軍張郃攻於其外，則蜀背腹受敵，必然覆亡。」曹丕大喜，乃傳旨星夜送至長安，令太守鍾繇出兵，另派細作數人潛入成都，言孟獲謀反之事，再令大將軍曹真，右將軍張郃各統兵十萬，分道夾攻蜀國。

卻說長安太守鍾繇得旨，立即領關兵十萬，浩蕩望蜀西平關而來，羌王軻比能久攻西平關不下，心中正惱，聞曹丕命鍾繇發兵相助，大喜，遂合為一師，併力攻打，西平關勢危。此時成都傳言不斷，言孟獲領四郡之兵及其舊有蠻部造反，群臣紛紛上奏，陽平關守將張翼、散關守將廖化亦同時上表，言魏將曹真、張郃屯兵於關外，不知何意。一日連獲數報，劉禪神態自若，大將軍向寵奏曰：「今四路危急，皇上卻毫不理事，恐失衆望。」尚書令董允亦奏曰：「望陛下立即調兵遣將，平服四路。」劉禪笑曰：「丞相自有主意，卿等何須心急。」乃召諸葛亮面殿，須臾而至，諸葛亮謂群臣曰：「諸公皆不懂兵法　貴在使人不知，吾已有退兵之計，已令人行之，然皆不從成都而發，故無人知曉。」侍中費禕曰：「昔丞相勸帝任孟獲為五虎上將，如今孟獲造反，不知丞相如何言明此事？」諸葛亮曰：「孟獲欲反之事，乃謠言也，不可信也。」大將軍向寵曰：「丞相何相信之審耶，若孟獲果反，益州南方，不復漢之所有也，願乞一軍至南方鎮之，以防其變。」孔明曰：「不可，昔孟獲於蠻地時其地遠山險，不服已久，雖大軍今日破之而明自復叛，故吾南征之時，攻心為上，攻城為下，蠻人咸服，加之孟獲遭吾七擒七縱，深畏於吾，且今蒙受主上厚恩，料其必不肯反。若如將軍所言，遣軍至其守地，乃示朝中疑其反，如此孟獲反矣！」百官疑而未信。

卻說驃騎大將軍馬岱，日夜兼程趕至西平關援助，尚未與羌交戰，忽傳丞相有錦囊計送至，乃拆而觀之，大喜。次日，羌王軻比能率羌兵於前，鍾繇領魏軍於後，正欲

攻關，忽關上鼓聲大震，關門大開，一彪軍衝出，當先一員大將，獅盔獸帶，銀甲白袍，背後旗號大書「驃騎大將軍馬超」羌兵大驚曰：「神威天將軍尚在。」蓋馬超積祖西川人民，素得羌人之心，羌人奉超為神威天將軍。羌王軻比能汗流浹背曰：「吾輕犯馬將軍之地，有死無生矣。」此時白袍將軍以鎗指羌兵曰：「吾家世代久鎮西涼，未曾薄待汝等，且汝等亦蒙受漢恩，切不可從賊反，宜殺賊從正。」羌兵聞言皆曰：「願從馬超公。」登時倒戈擊殺魏軍，鍾繇不知前方發生何事，但見羌兵衝來，逢人便殺，一時沒了主意，奪路便逃，魏軍沒了主帥，軍心大亂，四散而走，白袍將軍領軍追擊，魏兵死傷無數，蜀兵及羌軍大勝。

卻說軻比能自縛入關來見白袍將軍，白袍將軍仰首大笑曰：「吾非馬超，乃其從弟馬岱也！」軻比能詳細觀之，心知中計，自以為必死，誰料馬岱令軍士去其縛，賜酒壓驚，用好言撫慰，軻比能深感其德，馬岱曰：「吾國與汝國乃鄰邦，當永結盟好，不當互相侵犯。」軻比能拜謝出關引兵歸國。

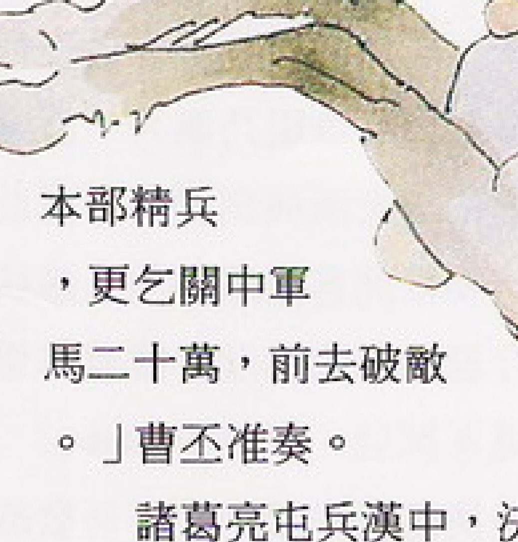
再說魏將軍曹真進犯陽平關，聞關上早有準備，乃於關之左右，依山傍林，下十餘個寨柵，每日差人叫戰，陽平關守將張翼得諸葛亮之計，只是不出兵應戰，曹真徒勞無功，遂拔寨而回，不料張翼開關追襲，魏軍大潰，損失輜重無數，張郃攻打散關亦遭此計殺敗，三路遂平，而益州南方自始至終未傳叛變之事，文武百官皆服諸葛亮料事如神及見識之明。

第三回　興師伐魏

蜀漢建興六年二月春，東吳陸遜率師與魏將曹休戰於石亭，遜大破曹休，曹休憂憤成疾而死。卻說諸葛亮於成都，二川之民，欣樂太平，夜不閉戶，路不拾遺，又連年作物大熟，凡軍中所需之物，人民皆搶先爭辦，財盈府庫。此時東方傳來陸遜大破魏兵之事，諸葛亮遂決定趁勢伐魏。

次日，劉禪早朝，大會官僚，諸葛亮出班上出師表一道，劉禪覽畢，大為感動，即敕令諸葛亮出師。諸葛亮回相府，立即召集五虎上將，以武威將軍孟獲為先鋒大將，並於演武場上點齊川兵川將計三十萬人，選日出師，後主及百官送北門外數十里，諸葛亮辭別後主，率大軍向漢中出發。

卻說魏邊官探知此事，飛馬傳報入洛陽。是日魏主曹丕設朝，近臣奏曰：「蜀諸葛亮引兵三十萬，進屯漢中，將犯國界。」曹丕大驚，詢問群臣退兵之計，大將軍曹真奏曰：「諸葛亮以小犯大，以弱欺強，乃自取滅亡，臣願率本部精兵，更乞關中軍馬二十萬，前去破敵。」曹丕准奏。



諸葛亮屯兵漢中，決議分路進兵長安，令先鋒大將孟獲直越秦嶺，出散關，進攻陳倉，孟獲得令，進兵至陳倉城下。卻說曹真早令人心腹大將郝昭鎮守陳倉，那郝昭，善使雙錘，有萬夫不擋之勇，當日聞孟獲兵至，即率城內之軍迎戰，二陣對圓，郝昭手指孟獲曰：「汝不過南蠻小酋焉敢犯大國疆界，快速下馬自縛，可得全屍。」孟獲聞言大怒，單鬪郝昭決戰，郝昭身後一將拍馬而出大叫曰：「汝何人也？不配與我將軍交手，待張虎擒汝。」孟獲大喝一聲，持大砍刀便戰張虎，量張虎如何是孟獲敵手，只一回，孟獲劈張虎為二半，孟獲轉身衝向郝昭，郝昭正欲自戰，忽身後一黃袍小將，手綽長鎗，直取孟獲，但見此人鎗法凌厲，與孟獲交手，不分勝敗，郝昭暗暗驚曰：「我軍竟有此人才」乃問左右是誰，有識者告之曰：「此乃天水姜維也，現充馬弓手」郝昭曰：「如此是吾埋沒人才矣。」卻說孟獲久戰姜維不下，乃虛晃一刀，逼退姜維，趁勢盪開陣角，倒拖大砍刀，飛馬回到軍中。姜維亦不追趕，回見郝昭，郝昭立刻擢升姜維。

孟獲回至營中，參軍鄧芝語其



曰：「吾觀姜維武藝超群，非可力敵，但不知其智力若何？來日將軍可引一軍再戰姜維，佯敗以誘之，吾領一軍伏於林中，待姜維通過，吾從中擊之，將軍再回軍而攻，可獲全勝。」孟獲然其言。

次日，孟獲與姜維相戰，不十合，孟獲佯敗而走，姜維領左右將士追之，至途中，姜維見孟獲退兵有序，心疑有詐，只令衆軍士休動，立馬而觀，但見前方林中殺氣大起，遂乃令身旁一偏將引百騎先行追擊，自率大軍緩步而行。卻說那偏將追至林處，忽殺聲大振，二旁蜀軍圍上，前方孟獲亦率師回擊，卻只圍得百騎，孟獲心知中計，急欲退時，姜維引兵蜂擁殺至，大殺一陣，蜀兵死傷無數。孟獲領敗軍殺出重圍而走。

第四回　勇擒姜維

卻說孟獲折了一陣，川兵死傷無數，心甚憂煩，忽外傳虎威大將軍趙統至，遂出而相見，統曰：「將軍為先鋒大將，建功立勳正在此時，何一陳倉城久攻不下？」孟獲細言前事，趙統曰：「吾軍正事不在此城，如此耗時攻打，若魏兵分道攻取漢中，漢軍危矣，明日且讓吾會會姜維。」

次日，趙統、孟獲引大小將校，直叩陳倉，正遇郝昭軍馬，二邊各布陣勢，趙統出馬立於門旗，揚鞭指魏軍問曰：「聞軍中有姜維在哉？」姜維綽鎗大叫曰：「吾即天水姜維也！」目射神光，威風抖擻。姜維目視趙統旗號問曰：「蜀軍趙雲是汝何人？」趙統曰：「乃吾父也！」姜維曰：「趙雲之名，聲震天下，昔當陽長坂救主之事，吾深敬服。所謂『將門虎子』，今日相見，願與一戰。」趙統聞言，乃綽軍士手中鎗，縱馬而出，姜維舞鎗來迎，二將相戰，正是棋逢對手，將遇良才，鬥一百回合，不分勝負，二軍齊聲喝采，郝昭恐姜維有失，鳴金收軍。姜維收軍入城。趙統也退兵，離城十里下寨。趙統語孟獲曰：「姜維鎗法精湛，鬥一百回，全無破綻，若能得此人，魏軍何愁不破，來日再戰，必使其力乏，然後擒之。」

次日早餐畢，又來城下搦戰。郝昭坐在城上，敎姜維出馬，姜維引千騎殺過弔橋，再和趙統交馬。又鬥五六十回，勝負不分。趙統精神倍長，但見手中鎗渾身上下若舞梨花，偏體紛紛，如飄瑞雪，姜維抵擋不住，乃拍馬回陣，誰料趙統馬快追上，姜維舉鎗後刺，趙統將身一閃，姜維撲個空，兩馬相並，趙統輕舒猿臂，將姜維生擒歸陣，魏軍見狀，急待救時，卻被孟獲擊退，敗回城中。

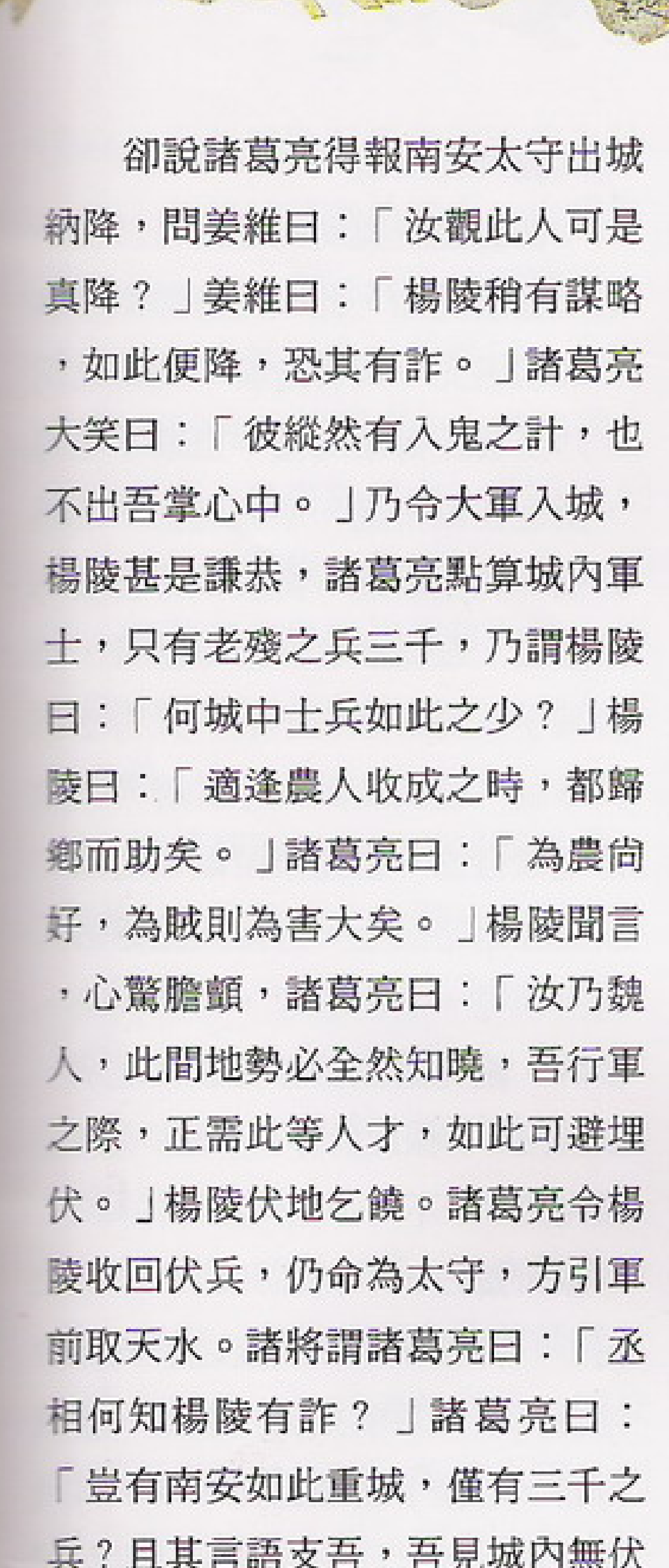
趙統擒回姜維，孟獲上前怒目咬牙大叱曰：「大將至此，何不早降，而敢拒敵！」姜維回叱曰：「汝等無義，犯我國界，但我有死而無降！」趙統曰：「此言差矣！觀此四境，乃漢之天下也！曹丕逆賊，陰謀篡位，汝祖乃漢人，汝理合匡君輔國，安漢興劉，何可反助逆賊？」姜維聞言默然甚愧。趙統曰：「今君肯降否？」姜維感其恩義，遂降。

趙統扶起姜維曰：「今吾欲取陳倉，未知君有何見敎？」姜維曰：「陳倉城深溝高壘，遍排鹿角，十分謹嚴，加之郝昭守禦甚密，若採主攻，徒損兵將耳，不若示弱誘其攻，可大勝。」卻說郝昭折了姜維，心中甚惱，聞孟獲、趙統又引軍而來，仍令衆士堅守，誰料孟獲、趙統並不攻城，反於城前設宴飲酒，郝昭自城上觀望大怒曰：「孟獲欺吾太甚！」傳令開城決戰，郝昭當先大喝一聲，城上擂鼓助陣，直衝蜀兵，孟獲、趙統棄馬拋戈而走，郝昭追殺數十里，見蜀兵走遠，遂回陳倉城下，卻見城上旌旗布滿，敵樓上一將大叫曰：「將軍少罪。某已取此城降漢矣！」郝昭視之，乃姜維也，原來姜維趁郝昭出城時走遠時，引蜀兵趁勢奪取陳倉。郝昭大怒，便令攻城。城上亂箭射下。此時後軍又傳報孟獲殺奔而來，郝昭長嘆一聲，自刎而死，魏軍皆棄甲投降，陳倉遂定。

第五回　血戰王雙

趙統拔得陳倉，遂差姜維申報捷書，以達諸葛亮，諸葛亮見姜維曰：「吾自出茅廬以來，遍求賢者，欲傳授平生之學，今遇姜維，吾願足矣！」姜維大喜拜謝，遂命為中軍參軍。

卻說諸葛亮見陳倉已得，乃令趙統、孟獲堅守，自提大軍出陽平關，徑取南安、天水、安定三郡。南安太守楊陵，聞諸葛亮大軍至，自忖不敵，又不肯便降，乃思得一計，將城內精壯士兵八千，遣於城後山谷中設伏，自卻於城中納降，待諸葛亮入城安民畢，取天水時，必經此山谷，若伏兵擒得諸葛亮，送解洛陽，乃大功也，若事不成，可推為山賊所為。



卻說諸葛亮得報南安太守出城納降，問姜維曰：「汝觀此人可是真降？」姜維曰：「楊陵稍有謀略，如此便降，恐其有詐。」諸葛亮大笑曰：「彼縱然有入鬼之計，也不出吾掌心中。」乃令大軍入城，楊陵甚是謙恭，諸葛亮點算城內軍士，只有老殘之兵三千，乃謂楊陵曰：「何城中士兵如此之少？」楊陵曰：「適逢農人收成之時，都歸鄉而助矣。」諸葛亮曰：「為農尚好，為賊則為害大矣。」楊陵聞言，心驚膽顫，諸葛亮曰：「汝乃魏人，此間地勢必全然知曉，吾行軍之際，正需此等人才，如此可避埋伏。」楊陵伏地乞饒。諸葛亮令楊陵收回伏兵，仍命為太守，方引軍前取天水。諸將謂諸葛亮曰：「丞相何知楊陵有詐？」諸葛亮曰：「豈有南安如此重城，僅有三千之兵？且其言語支吾，吾見城內無伏兵，料伏兵必於其外。」衆將拜服。

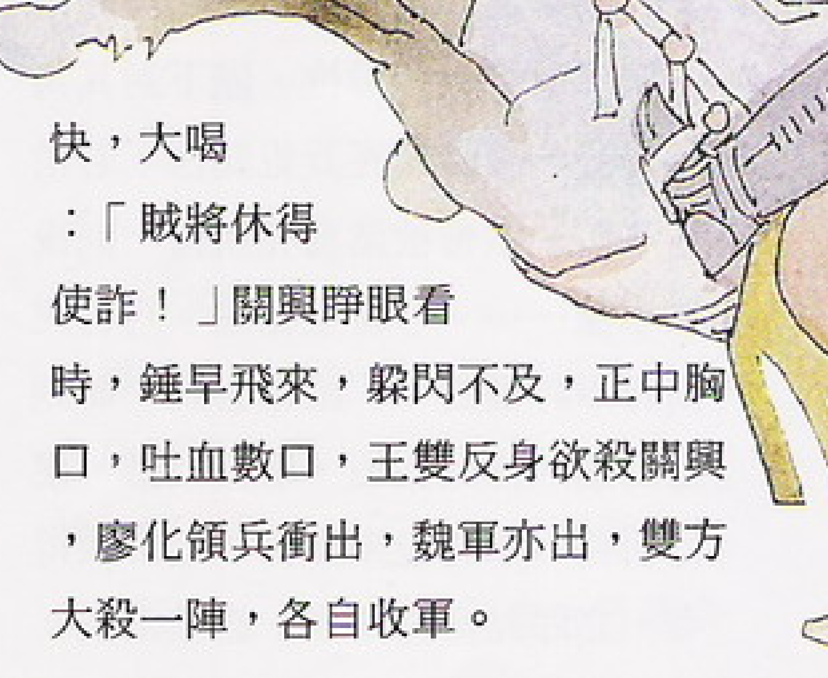
諸葛亮取得南安，今姜維為前部攻取天水，蓋姜維乃天水人也，天水太守馬遵謂衆官曰：「諸葛多謀，姜維智廣，諒此小城如何抵擋，不如降之。」衆官曰：「公言是也。」遂降。

卻說諸葛亮累獲全勝，心中甚喜，正欲攻取安定，忽細作傳報魏大將曹真領兵三十萬據守街亭，並派先鋒勇將王雙於安定城前下寨。諸葛亮大驚曰：「街亭乃漢中之咽喉，若不破曹真，則南安、天水雖得猶失矣！」乃令前將軍關興引軍三萬進兵安定。諸葛亮自率大軍至渭水南岸，與北岸街亭曹真大軍相望。

關興引兵迤邐前進，遙望前方隱隱有軍行動，乃令軍士布陣嚴待，只見一軍行如猛風，為首一將躍馬橫刀大呼曰：「吾乃魏先鋒大將王雙，有誰敢與我一決死戰！」關興回顧衆將，裨將陳式出陣曰：「王雙休得太狂。」乃掄日月刀前戰之雙，王雙見川軍將出，大吼一聲，提刀飛馬而來，戰不三回，手起刀落，斬陳式於馬下，關興部將謝雄曰：「殺我伙伴，讓吾報仇。」關興許之，但見謝雄出陣，只一回，王雙又劈謝雄於馬下，關興怒曰：「誰敢替吾擒殺此賊？」副將廖化，護軍將軍張嶷應聲而出，王雙以一敵二，全然不懼，不十回，廖化、張嶷敗回歸陣，蜀軍慄然。

第六回　八陣圖

卻說魏將王雙連斬二將，擊退二將，蜀軍為之心寒，關興奮然提青龍偃月刀出陣，王雙不答話，挺刀縱馬，便向關興，二將大戰百回，不分勝敗，王雙見關刀法絕倫，乃詐敗而走。興隨後趕去，王雙自衣中取出流星錘，廖化眼快，大喝：「賊將休得使詐！」關興睜眼看時，錘早飛來，躲閃不及，正中胸口，吐血數口，王雙反身欲殺關興，廖化領兵衝出，魏軍亦出，雙方大殺一陣，各自收軍。



關興敗了一陣，又受重傷，副將廖化差人至諸葛亮處求援，諸葛亮見狀曰：「吾本欲親往，但與曹真之戰，近在旦夕，不得輕離。」乃喚姜維及車騎將軍張苞曰：「汝二人速往安定；但破安定，速歸。」諸葛亮又教姜維八陣圖曰：「若王雙英雄無敵，可用此陣擒之。」姜維得令，乃率二萬軍馳往安定。

卻說王雙自擊傷關興，每日於蜀軍寨前叫戰，廖化令軍士堅守，休得輕動。數日後，姜維、張苞軍至，入見關興，但見關興傷勢沈重，不能言語，張苞與關興乃結義弟兄，誓同生死，如今見關興此狀，如何不心傷，勃然大怒曰：「吾縱然死於此地，也必殺王雙！」乃引本部五千精兵，衝出寨外。魏兵士見蜀寨有軍出，急報王雙，王雙冷笑曰：「蜀將尚有不知死活者。」乃綽刀上馬，立於門旗下。

卻說張苞見王雙出陣，怒火心起，手提丈八點蛇矛，飛馬衝入魏軍，王雙手下四健將齊出，張苞奮力交戰，刺死一將，三將自逃生，王雙見張苞敵退四將，遂揮刀和張



苞相戰，二人酣戰二百回合，王雙撥馬便走。張苞大叫曰：「走那去？」原來王雙見戰不下張苞，又使出前計，暗掣流星錘在手，待張苞追近，反身朝張苞打將來，張苞早知王雙有詐，及流星錘打來，張苞閃過，誰料王雙又打出一個流星錘，張苞閃躲不及，正中左臂，王雙正欲追殺，忽一箭射來，正中王雙坐下馬，王雙翻身落馬，魏軍救去，蜀軍救回張苞。

卻說放箭者乃姜維也，張苞抱傷入謝，姜維曰：:「王雙此人武藝高強，更難防者，乃其暗器。若要擒殺此人，非虎威 將軍趙統不可。然其今守陳倉重地不得輕動，現今之計，須布丞相之八陣圖。」乃傳令軍士中智力過人者，連夜操演。

次日，王雙又引軍搦戰，姜維亦率大軍來迎，王雙見姜維大罵曰：「叛國之賊，有何面目立於吾前。」姜維曰：:「吾乃棄暗投明也，王雙何不同降漢，否則刀斧加身，悔之無及矣！」王雙大怒，舞刀衝向蜀軍，但見姜維將手中黃旗一展，左右軍隊一動，蜀軍圍成一陣，王雙藝高膽大，毫不畏懼，直衝入陣，魏軍亦跟前，卻見陣中愁雲慘霧，伸手不見五指，如何能辨得東西南北，王雙大驚，急待出陣，誰料四方弓箭齊射，王雙併千多魏軍死於陣內。

第七回　營救獻帝

卻說姜維布下八陣圖射死王雙，魏兵大驚，不戰自亂，蜀兵趁勢追擊，死者不可計數，馬匹器械，搶奪極多。姜維收得勝之兵，前往安定城下，安定太守聞王雙已死，料知不敵，遂開城門而降，三城自此皆定。姜維令廖化同崔諒鎮守安定，自己率軍歸諸葛亮處。張苞因關興傷重，遂留於安定照顧。

卻說魏主曹丕聞前方三城俱失，急召大臣商議，司徒王朗奏曰：「諸葛亮有經天緯地之才，出神入鬼之計，曹真恐非其敵手，臣以性命保舉一人，可退蜀兵。」曹丕曰：「但不知卿保舉何人？」王朗曰：「乃司馬懿也！」曹丕曰：「昔朕用司馬懿四路伐蜀之計非但未成，反損兵折將。」王朗曰：「雖前計不成，但觀其所陳之計，足見司馬懿有過人之智。」曹丕乃詔司馬懿入內曰：「今三城失陷，兵損將折，未料卿有何策，可退蜀兵？」司馬懿曰：「諸葛亮出師至今，將近半載，臣算其行糧將盡，必差人由蜀中經陳倉運糧，若陛下遣一軍包圍陳倉，則諸葛亮糧運不繼，不須二個月，蜀兵必走，那時乘機襲之，必可大勝，三城可失而復得。」曹丕喜曰：「卿真良策也！」即命司馬懿為平西大督都領雍、准軍馬二十萬前往街亭助曹真破敵，又遣右將軍張郃、左將軍徐晃及後將軍郭准聽其差用。司馬懿又上奏曰：「臣有一事，未便啟口。」曹丕曰：「賜卿無罪，直說無妨。」司馬懿曰：「昔獻帝禪位，陛下封其為山陽公，今諸葛亮兵犯關西，若稍有不測，獻帝被諸葛亮所得，則後果堪慮……。」曹丕猛醒。乃召虎衛將軍許儀曰：「汝帶百人，即刻至山陽，休問長短，拏住獻帝，便行斬首，拿首級來領功。」許儀得令，立即點齊虎衛軍，趕往山陽。司馬懿拜謝而出。

卻說魏主與司馬懿的言談被一老太監所聞知，此人乃舊隨獻帝者，姓祖名光，素有忠義，聞得此訊，乃至曹丕御用馬槽中盜取千里馬，便趕往獻帝處。幸賴馬快，趕過許儀，先至山陽。再說獻帝自廢為山陽公，眼見漢朝四百年基業，喪於其手，每日愁眉不展，又曹丕恐其逃脫，差武士數人守於府外，獻帝毫無自由。祖光來至獻帝府前，以重金賄賂武士，方得入見獻帝，君臣相見，悲由心起，相擁而泣，少許，祖光語獻帝曹丕欲害之事，獻帝曰：「似此活存，不如早死！」祖光曰：「不可，臣料漢室將興矣！」獻帝驚曰，「何以知之？」祖光曰：「昔陛下皇叔劉備之子劉禪令諸葛亮引大軍前來討伐曹丕，屢戰得勝，若陛下至諸葛亮軍中，料漢室之隆，可計日而待矣。」獻帝聞言，泣曰：「朕所以忍辱偷生者，正為此也。乃與祖光翻牆出府。待許儀來到，獻帝已走遠，許儀大怒將守門武士盡皆斬首，回報曹丕，曹丕急下詔令畫影圖形，令各郡縣，休走了獻帝，拏得者、賞千金、封萬戶。

第八回　兵戰渭水

卻說諸葛亮與曹真於渭水南北結營對壘，諸葛亮遙望曹真營寨，不禁長聲而嘆，姜維問曰：「丞相何故長嘆？」諸葛亮曰：「吾見今日與曹真南北相持，不禁憶起舊事，昔日曹操領百萬雄兵欲一統　中原，吾和周瑜率江南之兵拒於長江，今此景相似，惜周瑜已逝，故長嘆耳！」良久，諸葛亮攜姜維手而

笑曰：「昔周瑜與我商議破曹之計，二人各將計策畫於掌中，出掌視之，皆「火」也，今吾欲破曹真，未料汝可有妙計？」姜維日：「已思得一計。」諸葛亮：「且休言，可仿舊事，各書於掌中，看同不同也！」遂取筆硯，各書於掌中，即開，諸葛亮與姜維皆仰首而笑。原來掌中所書，皆「水」也。二人喜歸營帳。

諸葛亮即傳喚驃騎將軍馬岱，領軍士一千至渭水上游，各帶布袋，多裝沙土，遏住渭水之水。又令小校一人送戰書至曹真處，約明日決戰，再集合衆將，授與計策，只待明日交戰。

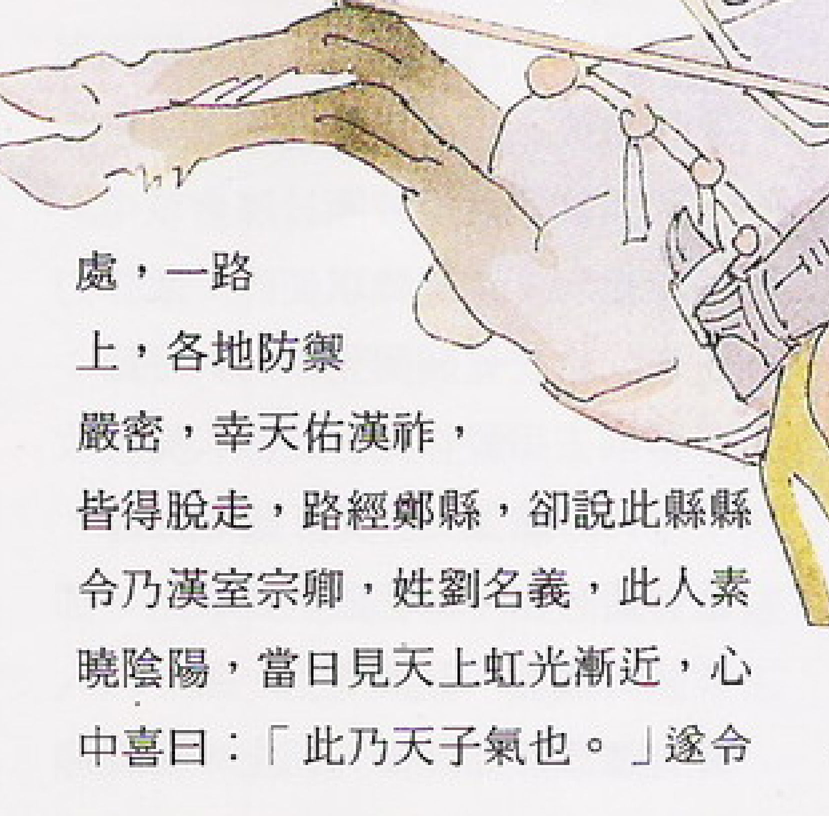
次日，二軍出迎，各布陣勢於渭水南北，但見曹軍大軍聲勢雄壯，人馬威儀，待三通鼓過後，蜀兵吶喊過河衝殺魏陣，曹真令軍士閃開正面讓蜀兵上岸，蜀兵方及上岸，正欲布陣，曹真下令魏軍全面反攻，蜀兵立足未穩，即遇猛烈攻擊，皆拋旗棄鼓，渡河逃回，曹真於高處望見，呵呵大笑曰：「諸葛亮無能之輩！」乃下令魏軍渡河追擊，諸葛亮見魏軍追擊，傳令上游馬岱移開沙袋放積水以渰魏軍，卻說魏軍初渡河時，見水流淺小，不以為意，誰料至河中央時，大水驟至，魏軍皆隨波逐流而走，人馬損失大半，諸葛亮見計策成功，令軍士包圍河岸，待積水一過，軍士再渡河而擊，魏軍大潰，蜀軍追亡逐北，正欲取得街亭，忽一彪軍來到，擊退蜀兵，占據街亭，蜀兵見有埋伏，退回大營。

卻說救曹真大軍者乃司馬懿也，曹真見二十萬大軍只剩數萬，惶恐不已，司馬懿曰：「勝敗乃兵家常事耳，不必掛心。」曹真憤塡心胸，至夜死於軍中，司馬懿用兵車裝載曹真屍首，送回洛陽。曹丕見曹真已死，甚是哀傷，令人厚喪之。

卻說諸葛亮料必可得街亭，卻得蜀軍回報，魏軍於街亭有伏，急差人打探，回報曰：「乃魏征西大都督司馬懿也。」諸葛亮大驚曰：「司馬懿至矣。」驃騎大將軍馬岱曰：「丞相何須如此驚疑，曹真尚破，量司馬懿何足道哉。」諸葛亮曰：「司馬懿非曹真之比也，此人胸中甚有謀略，今統大軍，必料得我軍糧草將盡，利在急戰，若其堅守不出，以待吾退，卻從中襲之，吾軍危矣。」言語未完，忽哨兵傳報，魏將徐晃、張郃帶兵圍住陳倉。諸葛亮曰：「司馬懿果然行此計。若此則極難破矣。」乃差人至司馬懿處下戰書，司馬果然拒戰。諸葛亮苦思無策。

第九回　天數所定

卻說獻帝與祖光扮為主僕，星夜奔走，欲投諸葛亮大營處，一路上，各地防禦嚴密，幸天佑漢祚，皆得脫走，路經鄭縣，卻說此縣縣令乃漢室宗卿，姓劉名義，此人素曉陰陽，當日見天上虹光漸近，心中喜曰：「此乃天子氣也。」遂令軍士嚴守，果擒得祖光與獻帝，劉義令將二人監下，明日解送京師領賞。是夜劉義潛入牢房，見獻帝便大拜曰：「罪臣拜見皇上。」獻帝曰：「汝何人也？」劉義曰：「吾乃漢室之後也。」祖光曰：「既是漢室宗卿，何擒陛下欲領賞？」劉義曰：「此吾計也，今曹賊四處行賞，欲擒皇上，一路上關卡重重，雖過此地，亦難過他地，吾今宣稱擒得皇上，各地必不復為備，如此皇上必可逃出魏界。」



君臣三人商議已定，劉義喚其子劉仁曰：「此乃皇帝也，汝護其至諸葛亮處，切勿落入賊手。」獻帝曰：「劉義何不同走？」劉義曰：「陛下不必為臣憂，臣自有打算。」於是劉仁乃駕車載獻帝飛奔而去。

行數里，劉仁雙手顫抖、淚如湧泉，祖光驚問：「汝何如此」？劉仁曰：「吾父將死，如何不悲。」獻帝、祖光猛然大悟，原來劉義留於縣中，乃是與曹丕虛與委蛇，以讓獻帝脫走。獻帝急令劉仁回馬，劉仁曰：「吾父犧牲生命，蓋為盡



忠，吾深知其心。」遂不聽命，仍驅車直奔長安。

數日後，曹丕見劉義久不將獻帝送至，乃差許儀前去取人，許儀火速至鄭縣，至牢中卻不見漢帝，喝問劉義獻帝何在？劉義心算路程獻帝應已出長安，遂仰天大笑曰：「曹操、曹丕二人欺世已久，今日卻反被人欺。」許儀大怒，一刀將劉義腰斬，回報魏帝，曹丕再差人至各地防守，獻帝卻早出長安矣。卻說劉仁送獻帝祖光出了長安，問當地土人諸葛亮軍營何處，土人曰：「諸葛亮大軍現於渭水南岸，離此尚遠。但距此不遠處，有其大將趙統、孟獲鎮守陳倉，卻被魏將徐晃、張郃包圍，極難入城。」劉仁語獻帝曰：「陛下可於此處暫歇，待吾入城叫趙統、孟獲前來保駕。」獻帝正要阻擋，劉仁早出，縱身上馬，手提長鎗，急馳而去。

卻說張郃、徐晃圍住陳倉、趙統無法運糧至諸葛亮處，心甚憂煩，忽士兵傳報，城外有一人衝入敵陣，趙統急上城觀看，但見一少年，左衝右突，殺退魏兵，來至城下大叫開門，趙統令軍士開門，少年正欲入城，忽一箭射來，正中少年背部，蜀兵急救入城。趙統扶起此人，少年傷勢甚重，拼所餘之氣曰：「吾乃漢室之後劉仁也，與父保獻帝欲歸漢軍處，今某父已死，吾命亦不久矣，願將軍速破外圍魏兵，以迎漢帝。」趙統急問！「帝何在？」劉仁手指東南而死。趙統見此狀，毛髮倒置，咬齒嚼唇，滿口流血，左右軍士盡皆流淚。趙統拔下劉仁身後之箭，見箭身刻有「徐晃」二字，乃對劉仁之屍首曰：「吾誓殺徐晃，報汝之仇，必摘曹丕之首，以慰汝父。」

第十回　孟獲之死

卻說趙統見劉仁之死，怒從心起，傳令軍士盡皆掛孝，大設祭奠，祭畢，下令全城軍士開城與魏軍一決死戰，蜀兵皆摩拳擦掌至劉仁靈前曰：「吾等必滅徐晃，以慰汝靈。」一時蜀兵士氣高昂，氣勢震天。趙統語孟獲曰：「將軍可引一軍趁相戰之際，至東南處尋找獻帝，尋得便送至丞相處，吾但破徐晃，即去。」孟獲從其言。

蜀軍將士衝殺出城，趙統當先一馬，魏兵四面湧至，趙統大發虎威，槍起處，魏兵紛紛落馬，趙統直衝中軍處，欲尋徐晃，忽身後五將追至，大喝：「趙統休走！」統回身觀看，乃徐晃部將韓德，及德之四子韓瑛、韓瑤、韓瓊、韓琪，此五人皆弓馬嫻然武藝過人，徐晃極重之，五人分持五種兵器圍攻趙統，趙統大怒曰：「鼠輩何自尋死。」雙方大戰二十回合，韓德五人攻不下趙統，但是趙統愈戰愈勇，韓琪見趙統英勇，乃退出陣外，擎弓在手，欲放冷箭，忽刀光一閃。韓琪人頭落地，斬韓琪者，手持青龍偃月刀，乃關興也。原來關興與王雙戰後，經多月療養，傷勢已愈，聞趙統及孟獲被圍於陳倉城中，故來相助。正遇韓琪使詐，故一刀斬之。趙統見關興至，乃大呼曰：「吾前去追殺徐晃，此四人交於汝。」乃將鎗猛力一揮，逼退四將，趁勢衝殺出，韓德四人正欲追，卻被關興攔住，關興虎目一瞪，四人皆有懼意，關興揮刀而上，韓瑛迎前，僅一回合，關興斬韓瑛於馬下，韓德鼓足勇氣和韓瓊、韓瑤三面夾殺，四人交戰二十回合，韓瑤中刀落馬，韓德、韓瓊料知不敵，分路逃走，關興按下刀，取弓箭朝韓瓊射去，正中腦門，韓瓊落馬而死，韓德逃脫一命，誰料前方一將來到大喝：「賊將休走。」韓德方欲看時，早被一槍刺中胸口，翻身落馬而死，殺韓德者，乃張苞也。

卻說孟獲領兵至東南處，果尋得獻帝及祖光，孟獲言劉仁身死之事，獻帝泣曰：「可憐一門皆為救朕而死。」祖光曰：「陛下且休傷心，可速同孟將軍往諸葛亮處。」孟獲乃用兵車載獻帝及祖光趕往渭水。不三日，漸近渭水，孟獲見蜀營將至，心甚喜，催車急行，忽然一聲砲響，鼓角喧天，伏兵殺出，為首大將，乃司馬懿之子司馬昭也，司馬昭大喝曰：「將漢帝留下。」原來曹丕早令人通報司馬懿走脫之事，司馬懿令司馬昭沿渭水防守，務必搶得獻帝。孟獲謂左右軍士曰：「既以至此，只有死戰。」乃率軍與司馬昭相戰，奈蜀兵人少，寡不敵衆，孟獲退回獻帝身旁曰：「恕臣無禮。」乃將獻帝抱起，置於馬上，用身體蓋住獻帝，衝突魏陣，司馬昭急令左右將士以弓箭射之，登時箭如飛蝗，孟獲身中數箭，仍奮力衝陣，終得脫，司馬昭急追，追數里，忽前方一軍來到，孟獲內心祝曰：「若天佑漢祚，來者是蜀兵。」軍至，果然蜀兵也，為首之將，乃馬岱也，馬岱見孟獲受人追殺，令軍士迎前，擊退司馬昭，馬岱見孟獲傷勢極重，送回大營處，諸葛亮親來探問。

第十一回　大破司馬

卻說諸葛亮來視孟獲，孟獲指帝曰：:「此乃漢帝也！」諸葛亮慌引衆下拜。獻帝泣曰：「因朕一人，已害數人之命矣。」孟獲曰：「陛下不必憂傷，生死有命，但吾有一事欲語丞相。」諸葛亮以手撫其背，孟獲曰：「吾本蠻人，恃強於蠻地中，不服王化，幸丞相平服後不加誅戳，後更保為上將，由是感激，心中常欲報此大恩，苦無良機，今幸能救得漢帝，得報大恩，死亦瞑目矣。」言罷，殞而營中。諸葛亮見孟獲死，放聲大哭，昏倒於地，衆將急救。獻帝嘆曰：「臣子如此互重互愛，漢室何愁不興。」

卻說蜀軍迎得漢帝，一時傳遍天下，關東義士紛紛裹糧策馬來至蜀營投軍，更有大戶將家財盡買糧草以遺蜀兵，諸葛亮原憂糧草不繼，結果數日間，糧草轉可支三載。諸葛亮嘆曰：「此皆孟獲之功也。」司馬懿聞得蜀軍糧軍備足，大驚曰：「如此只有一戰矣。」遂差人至諸葛亮叫戰。諸葛亮笑曰：「司馬懿至此無能為力也。」

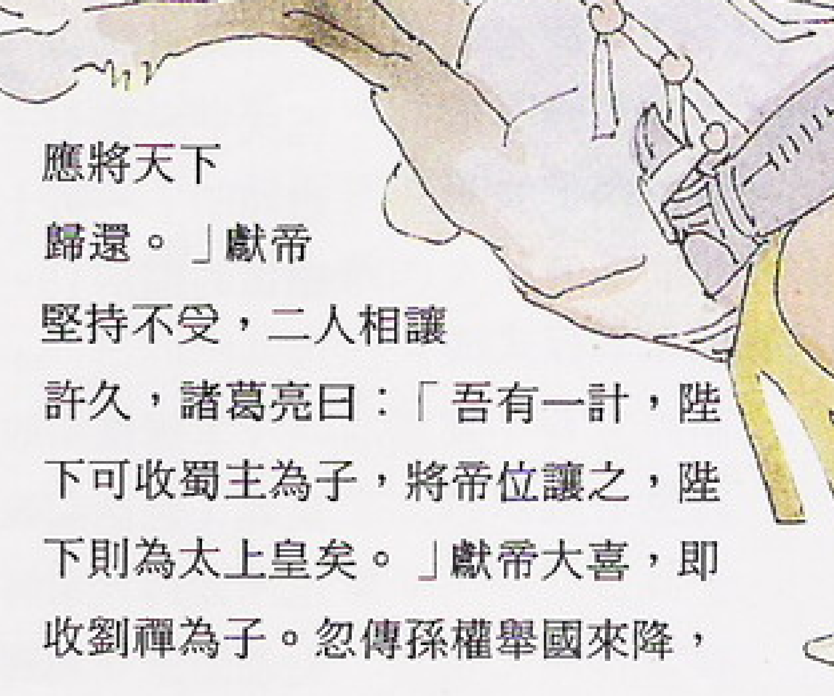
次日兩軍交戰，蜀兵人人爭前，將饒軍銳，魏軍雖衆，但聞得漢帝在蜀軍處，皆無戰心，更有人倒戈於蜀，司馬懿見大勢已去，只得領左右親信，奔回長安。諸葛亮遂奪得街亭。

司馬懿退守長安，此時，天下四方大軍聚起，皆討曹丕，有遼東之公孫淵、楊州刺使王凌皆叛魏，東吳孫權亦命陸遜提荊州之兵北取取襄樊，更有羌王軻比能率羌兵來助蜀兵。曹丕聞四方危急，召王朗罵曰：「昔日汝保舉司馬懿，今其兵敗，汝有何說。」王朗方欲言，早被一刀砍殺。曹丕怒氣未消，命許儀持劍至長安殺司馬懿。

卻說司馬懿尚做困獸之鬥，忽傳曹丕旨到，急去迎接，方跪下，許儀手起刀落，司馬懿人頭落地。可憐司馬懿雄才大略，卻淪得此種下場。司馬懿之子司馬昭、司馬師見狀，喚親信衛士百人，擁向前殺死許儀，又開關放蜀兵入城，諸葛亮遂得長安，乃商議攻取洛陽，忽外傳虎威將軍趙統至，但見趙統手提二人頭，諸葛亮問曰：「此何人也！」趙統曰：「乃魏將張郃、徐晃也。今丞相欲取洛陽，某願為前部。」諸葛亮許之。

趙統領軍前進，忽後方三軍隨行而來，乃關興、張苞及馬岱也，四人和四支軍馬合為一師，同取洛陽。一路上，所過皆降。曹丕見大勢已去，乃縱火自焚，洛陽遂定。

卻說劉禪聞諸葛亮攻滅魏國，並即排駕上洛陽，與獻帝相見，劉禪脫下帝衣與獻帝曰：「昔吾父聞帝遇害，惟恐漢祚絕滅，故於西川自立，今既重見龍顏，自應將天下歸還。」獻帝堅持不受，二人相讓許久，諸葛亮曰：「吾有一計，陛下可收蜀主為子，將帝位讓之，陛下則為太上皇矣。」獻帝大喜，即收劉禪為子。忽傳孫權舉國來降，獻帝召見，孫權拜曰：「昔曹賊挾天子以令諸侯，故臣不服詔命，今陛下重臨天下，臣故來降。」獻帝嘉之，封孫權為大將軍，令回建業鎮守，孫權拜謝而歸。



次日，獻帝退位以讓劉禪，劉禪下詔大赦天下，並賞賜百官，賞畢，卻只不見諸葛亮及姜維，乃命人四處尋找，卻得回報曰：「丞相及姜維已去矣，但留一書以呈皇上。」劉禪接過其書觀之，其書曰：「臣本布衣躬耕於南陽，不求仕進，蒙先帝所重，三顧於草廬之中，由是感激，遂許先帝以驅馳，今天下既定，不負臣昔日隆中之言，庶幾可答先帝之恩。臣今與徒姜維將隱去矣，願陛下善保龍體。臣僅拜表以聞。」

劉禪覽畢，長聲而嘆曰：「相父走矣。」馬岱出班奏曰：「可否讓吾請丞相回？」劉禪曰：「相父心意已決，不可強也。」乃令良工數人，雕諸葛亮師徒之像，置於宮中，每日瞻望。卻說西南各地亦多設諸葛亮之廟，四時享祭。三國至此盡歸劉禪，正是「天下大勢，合久必分，分久必合」。



/Trillion

組合語言學與問

問：能否由組譯完成的.EXE檔得知其.ASM檔的內容？

答：據我所知有兩類工具程式可將程式反組譯，一類是 Debug 、CodeView、 Turbo Debugger等，另一類是 Sourcer 。使用 Sourcer 可得到類似下列的程式碼片段，完整的例子請看第22期「新版單色螢幕驅動程式」。

```
DATA_8  DW      0
        DB      14 DUP (0)
LOC_2:
        LODSB                   ; String [si] to al
        CMP     AL,0
        JZ      LOC_3           ; Jump if zero
        CALL    SUB_1
        ADD     CX,8
        JMP     SHORT LOC_2
LOC_3:
        MOV     AH,4CH  ; DOS Services  ah=function 4Ch
        INT     21H     ; terminate with al=return code
```

問： Debug 的 U 指令反組譯出許多不相關的程式碼，如何得知其原完整程式？爲何每次都不相同？

答：教科書第41頁曾經提到：本頁的程式例中，只有頭兩個指令是我們輸入的，其後的指令內是先前遺留下的。所謂「先前遺留下的」就是你開機後執行 Debug 之前，所執行程式殘留的內容，這是由於程式結束後， DOS 並不會把用過的記憶體內容清除（譬如全部清爲 0 ），要用時再直接把新的內容（程式碼或資料）寫進去，蓋掉舊的內容。如果你在執行 Debug 之前執行的程式都不一樣，自然每次看到的殘留片段不會相同。

要得其知原完整程式可用前面所提的工具程式試試。

問：INT 20和

```
PUSH  DS
MOV    AX, 0
PUSH  AX
```

有何差別？其功能全爲回到 DOS 。

答：第一種是正規寫法，第二種是 DOS 玩家的寫法。那一天 Microsoft 公司推出新版 DOS 的時候，改變了INT 20內部寫法，使用第二種寫法的程式在新版的 DOS 中執行，可能就無法順利回到 DOS 而當機了。

問：教科書第91頁提到採用「定位」(tab) 是什麽意思？

答：就是按 TAB 鍵。如果游標是在第 1 ～ 8 行，按了 TAB 鍵，游標會移到第 9 行，以此類推。

問：教科書第93頁第一段提到組譯程式只能處理以標準 ASCII 字元儲存的檔案，用PE II 儲存的檔案能不能被組譯程式接受？又在程式裡可不可以使用中文？

答：(1) 用PE II 寫就沒問題。

(2) 只要是當作「註解」（或稱作「註釋」，見教科書第96頁）就沒問題。

問：請推薦幾本關於繪圖介面卡的書籍。

答：Hercules繪圖介面卡、 EGA 與 VGA 程式設計指南（格致出版）。

※更正：第29期所提第二種寫法應爲

```
MOV  CL, 4
SHL  AL, CL
```

*　　*　　*

本月建議的研習進度是第十二章「一個修正用的程式」、第十三章「模組式設計」、第十四章「記憶體傾印」、第十五章「磁區傾印」、第十六章「加强磁區的顯示」。下個月見。

*　　*　　*

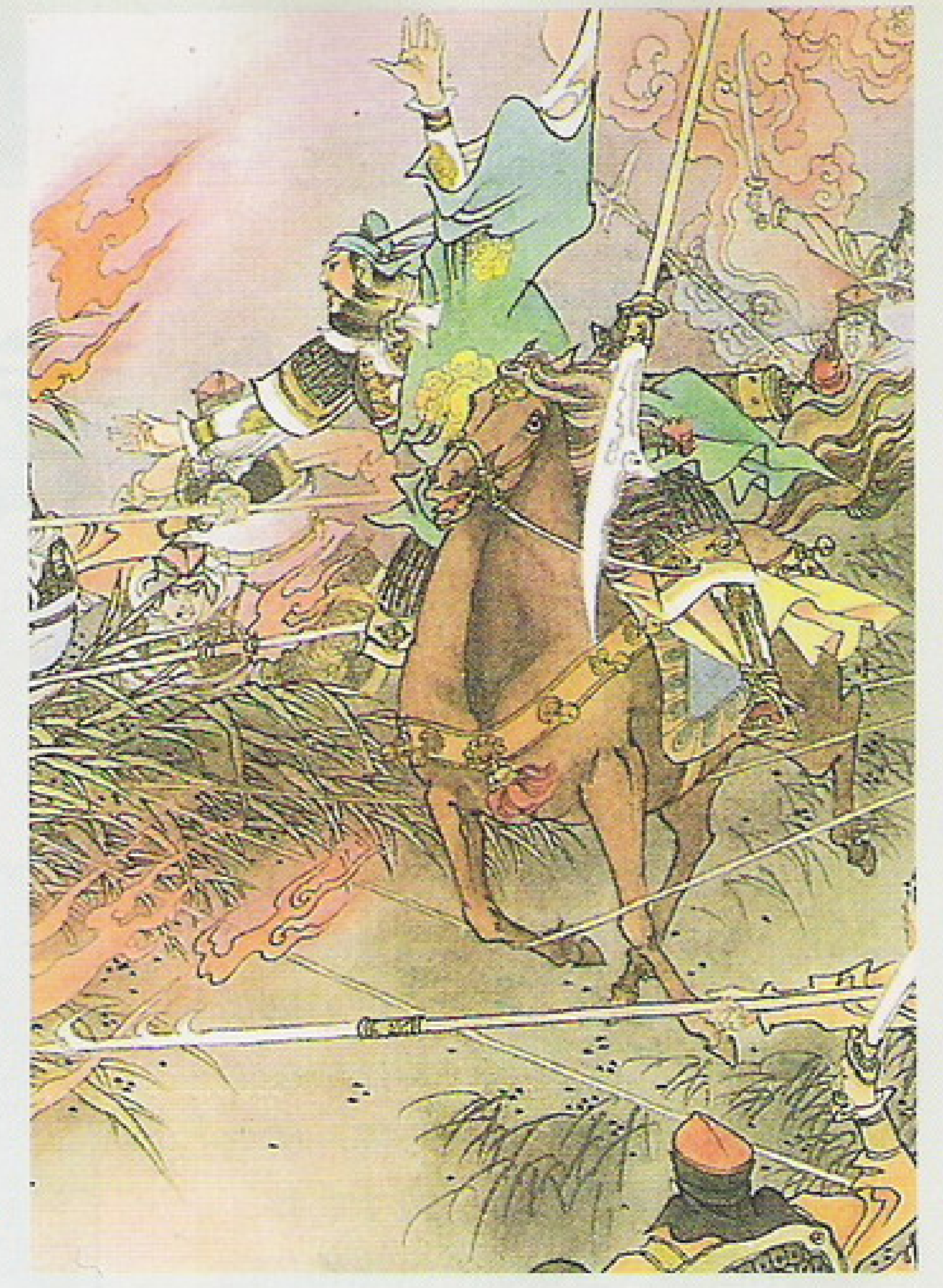
本專欄採取指定教科書方式，讀者自行研讀遇有疑難（包括前幾章的內容）可來信發問，筆者將就自己所知爲大家解答。（希望早點得到答覆者，請在信封裡附上 5 元郵票）

教科書：Peter Norton組合語言全書（原書第二版），陳建同譯，格致出版，儒林經銷。

三國演義

驃悍版攻略心得

／H.J.L.



七月七日在台北聯誼會中遇到了陳則孝，和他談了好一陣子，感覺上他是個樂觀而隨和的人。不過，隨和不代表隨便，加强版的三國演義（附在軟體世界第28期中，免費的）就是他做事負責的最好證明，也是軟體世界有心推廣中文Game的見證。廢話少說，馬上來談談這個加强版吧！

加强版的三國演義，困難度大增，HJL 第一次用的時候，不知天高地厚用舞台一的劉備玩20級，結果還沒開始就結束了！由於它如此强悍，所以 HJL 名之爲驃悍版三國演義。幾次測試之後有以下幾點心得：

1. 電腦不會主動攻擊的缺點已修改了，不過好像有點過度了。
2. HEX 戰場上，電腦即使是守方也會攻擊。
3. 驅虎吞狼之計不易成功，但成功後有很大的影響。
4. 電腦治理的郡一定比你治理的好。
5. 帥呆了！

好啦！困難度大增，想必很多人都嚐到那慘痛的經驗了，重點是如何克服呢？HJL 有些攻略技巧可以告訴你，以下就是驃悍版的分析。

HJL 發現驃悍版之所以驃悍，其實是因爲電腦作弊得太厲害之故，有查看習慣的人大概注意到了，電腦治理的地往往一年不到就洪水度 0 、土地價值 100 、忠誠度 100 ，這太沒天理了吧！HJL 現在發現一個好方法一自治。（其實舊版時就發現了，只是不常用），不論軍事或內攻，交給電腦去辦一切OK！治理好了之後就要出兵了，硬碰硬不是好辦法，所以 HJL 又發明（或者說改進較合適）一種作戰方法：耗糧戰法。

舊版的耗糧法，是一個不帶兵的武將去做，在驃悍版中就不行了，要改成一個帶滿兵的副將或參軍才能執行。你到了 HEX 戰場上後，敵軍會把你包圍起來，不要妄動，就一直休息即可，如果你有任何行動，就會被 K 死。耗糧法的精華所在就是敵方的存糧數。一般而言電腦會留兩個月的份量，爲兵數的 2／10，你要把它耗到兵數的百分之12（不多也不少！）如此電腦不會立刻補糧，接下來你進攻時電腦會在24日的時候耗盡糧草，到28日兵士逃得差不多了，你再走到各軍旁邊，他就會全部撤軍了。

使用上法要注意的是敵軍會全部逃走，也就是說你捉不到任何武將，所以最好在26日時就和目標將領的部隊死戰，先決條件是一定能贏，否則領土愈來愈大，武將卻沒增加是很危險的！

嚴格說起來，驃悍版三國演義的人工智慧並沒有增加，但原本有些智障的行動模式，確實改過來了，HJL 認爲最困難的地方是在遊戲開始的三年內如何生存下來（當然要愈來愈强，苟延殘喘的話就沒意思了）。生存之道不外乎將多、國富兩項，所以一定要選人才多、人口多的領士，否則連第十級都很難統一。

最後，提醒你趕快COPY一份驃悍版的程式到你的 Main Program磁片上，並執行README指令看一看驃悍版的使用說明。注意！驃悍版是軟體世界爲了表示負責所發行的更新資料片，是免費的，並且可以直接拷貝，所以別放棄這個好機會喔！趕快去COPY一份吧！

註：完整的「驃悍版」磁片中，共有 DATA5 及兩個README 的檔案，只三個！

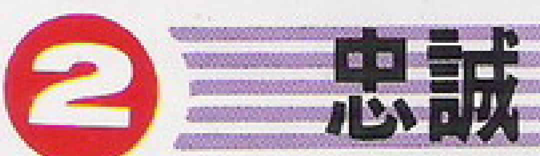
三國演義——群雄列傳

／H.J.L.

這是三國演義系列的最後一篇了，本來只打算把武將資料公開，不過老編認爲一本好雜誌不該只是陳述一些死的東西，所以我決定把有關數值造成影響的心得一併告訴各位，不過「感覺」或「心得」這種東西是很主觀的，也許和你的感覺有所不同，那就請你參考一下即可。好了！廢話少說，我們來談談正經的吧！

1 人望

對你而言，這是十分重要的，尤其是舞台一、二時，許多君主都很缺人才，但都因人望太低以致招不到人才。告訴你一個秘密：人望是可以增加的！人望每年會根據人民忠誠度和領土大小而改變（現在你知道佔空白郡的好處了吧！），如果你嫌太慢，那就出兵打仗，贏一次加兩點，不過輸了要扣兩點，小心點！又，人望90以上者，用計必成喔！



2 忠誠



姓名	官階	體力	戰略	戰力	魅力	一	二	三	四	五	六
劉　備	君主	85	87	73	100	君主	君主	君主	君主	君主	君主
曹　操	君主	90	95	82	99	君主	君主	君主	君主	君主	＼
孫　權	大將	93	80	80	99	—	—	君主	君主	君主	君主
孫　堅	君主	82	84	89	94	君主	＼				
孫　策	大將	92	88	93	91	—	君主	＼			
董　卓	君主	93	55	90	24	君主	＼				
袁　紹	君主	80	80	86	90	君主	君主	君主	＼		
袁　術	君主	81	64	80	62	君主	君主	＼			
劉　表	君主	43	85	54	92	君主	君主	君主	＼		
劉　焉	君主	57	84	32	95	君主	＼				
劉　璋	主薄	71	63	64	94	—	君主	君主	君主	＼	
孟　獲	大將	96	53	91	43	—	—	—	—	君主	君主
馬　騰	君主	95	38	87	81	君主	君主	君主	君主	＼	
張　魯	參軍	74	80	73	88	—	君主	君主	君主	君主	君主
孔　融	參軍	84	81	37	82	君主	君主	11	15	—	—
李　儒	軍師	51	91	20	33	14	＼				
李　恢	軍師	66	90	33	81	—	—	—	—	—	37
王　允	參軍	51	87	12	72	15	＼				
王　修	參軍	72	87	24	72	—	—	—	3	—	10
王　粲	參軍	82	85	20	77	—	—	—	—	13	＼
陳　登	參軍	65	86	60	79	10	9	13	＼		
陳　珪	參軍	38	89	12	68	9	＼				
陳　宮	參軍	52	89	28	56	11	11	—	＼		
陳　矯	主薄	84	86	23	76	—	16	14	12	15	9
陳　群	軍師	70	94	35	82	—	—	—	12	15	25
郭　圖	參軍	78	86	34	78	3	3	7	—	—	—
郭　嘉	軍師	52	97	65	83	—	15	13	＼		
郭攸之	參軍	62	90	40	80	—	—	—	—	—	38
諸葛亮	軍師	73	100	72	98	—	—	—	28	36	37
諸葛瑾	軍師	72	90	43	61	—	—	—	22	21	21
諸葛恪	軍師	80	95	63	83	—	—	—	—	—	21
張　松	軍師	73	92	50	42	—	36	36	36	＼	

姓　名	官階	體力	戰略	戰力	魅力	一	二	三	四	五	六
張　紘	軍師	45	93	58	83	—	—	21	21	＼	
張　昭	軍師	63	96	38	82	—	—	21	23	23	23
荀　彧	軍師	73	97	49	78	—	15	13	13	＼	
荀　攸	軍師	66	92	45	75	—	15	11	14	＼	
蒯　良	軍師	62	89	22	71	30	30	30	—	＼	
蒯　越	軍師	64	88	20	77	28	28	28	＼		
鄧　艾	軍師	84	96	88	41	—	—	—	—	—	35
鄧　芝	參軍	71	87	58	82	—	—	—	—	35	18
程　昱	軍師	57	92	46	76	—	6	15	12	—	4
程　普	參軍	74	88	78	76	31	22	21	21	21	21
賈　詡	軍師	55	95	46	76	15	17	—	15	12	15
田　豐	軍師	64	93	70	70	3	3	3	＼		
徐　庶	軍師	81	95	76	81	—	—	27	15	8	8
周　瑜	軍師	83	97	84	94	—	22	21	21	＼	
龐　統	軍師	75	99	76	83	—	—	—	＼		
劉　曄	軍師	75	88	54	74	—	15	13	16	13	5
呂　蒙	軍師	79	91	78	63	—	—	21	24	22	＼
姜　維	軍師	92	97	91	85	—	—	—	—	—	18
法　正	軍師	68	91	54	78	—	—	—	—	36	36
陸　遜	軍師	84	96	80	78	—	—	23	25	31	21
楊　修	軍師	54	91	12	77	—	—	15	13	＼	
魯　肅	軍師	80	95	68	89	—	—	24	21	21	＼
司馬懿	軍師	88	98	74	91	—	—	13	13	11	27
馬　良	軍師	54	92	39	77	—	—	—	—	35	18
趙　雲	大將	98	88	99	82	—	2	27	28	35	30
趙　統	副將	88	78	87	67	—	—	27	28	35	30
張　飛	大將	100	41	99	28	8	10	27	30	37	37
張　任	大將	91	79	91	34	37	37	37	37	—	—
張　郃	大將	94	71	94	43	4	8	8	16	18	17
張　遼	大將	95	88	94	73	—	11	15	15	12	12
張　苞	副將	94	30	92	42	—	—	—	29	37	35
夏侯惇	大將	94	70	94	79	11	14	16	10	7	＼
夏侯淵	大將	92	67	93	74	11	15	6	16	16	＼
夏侯霸	副將	88	86	88	58	—	—	6	16	12	16
黃　忠	大將	94	68	96	80	—	—	—	31	36	37
黃　蓋	大將	92	70	88	73	31	32	22	22	＼	
馬　超	大將	99	51	98	84	—	19	19	19	39	39
馬　岱	副將	90	68	87	66	—	19	19	19	39	18

武將的忠誠影響你的成敗，你總不希望趙雲帶3000人在戰場上背叛你吧？不過，平凡的武將只要七、八十就夠了，除非你的人望眞是爛透了。值得賞賜的武將才賞物品，不然賞錢即可。文官喜歡兵書和美女、武官喜歡寶刀、美女、駿馬。（你若是笨到賞張飛兵書、那可眞是遜斃了！）

3 謀略

謀略 100 、99和98三者間有很大的差異，所以孔明、龐統一定要找到。尤其是孔明，治理一次加四點哦！還有，龐統用計不成的部隊交給孔明一定沒問題，出兵時每一軍中只要一個文官就夠了，90以下的文官可派去治理土地。除非對手很笨，否則不要派他們上戰場，因爲即使用計成功了效果也不大，75以下的就沒啥用了（除非武力在85以上），派這種武將開發土地只是浪費指令罷了！

4 戰力、體能

如果雙方的智將實力相當，那麼這兩個值就決定了勝敗（訓練、武裝差沒關係，可以用單挑），不過除了上戰場，這也就沒什麼用了，我覺得90以上和90以下在單挑時差很多，但 100 好像沒有特別强，

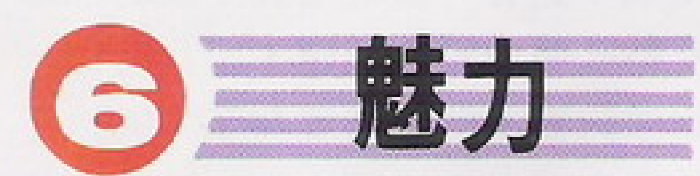


不知道是不是我反應太遲鈍了？



5 訓練、武裝

訓練可以提高你的移動力，但很耗指令；武裝則是方便又便宜，但影響你的行動力。綜合來講，若你只單純的想要守住一個郡，那就讓武裝 100 ，訓練比較不用管；若是出兵，則要强加訓練，尤其是對方的山岳、河流很多時。當然，兩者都 100 的話是最好的，有時間的話，別忘了多訓練部隊，多買武器喔！（否則對方不單挑時你就玩完了。）



6 魅力

對君主和太守特別重要。身爲一個太守，戰力可以不足，IQ可以不高，但魅力一定要愈高愈好，君主亦然。所以你若選了董卓、呂布等人爲君主，那可得耗去許多美女、駿馬才行！



7 年齡

愈老愈容易死，這是必然的，不過三國時代有許多名將都是年紀輕輕就病逝或戰死，如：呂布、郭嘉、孫堅都是這樣，小心這種武將，因爲他死後會把部下一起帶走，那你可就得重新徵兵了，勞民傷財喔！



姓　名	官階	體力	戰略	戰力	魅力	一	二	三	四	五	六
曹　仁	副將	84	69	84	51	11	6	13	15	15	12
曹　彰	副將	90	43	91	80	—	—	—	13	13	16
曹　丕	參軍	85	87	85	95	—	—	—	13	13	15
曹　植	參軍	75	89	22	85	—	—	—	13	13	14
周　泰	副將	90	22	87	60	—	22	22	22	31	24
周　倉	副軍	91	28	88	31	—	—	27	27	27	＼
周　魴	參軍	72	91	33	80	—	—	—	21	25	25
呂　布	大將	97	28	100	45	15	君主	＼			
華　雄	大將	90	17	94	69	15	＼				
嚴　顏	大將	85	69	88	36	38	37	37	36	36	37
文　醜	大將	96	35	94	54	3	3	＼			
顏　良	大將	95	36	91	48	3	3	＼			
太史慈	大將	91	40	94	68	21	21	21	24	＼	
關　羽	大將	99	83	99	90	8	9	27	27	27	＼
許　褚	大將	99	26	98	53	—	—	13	13	15	＼
典　韋	大將	95	28	91	56	—	15	＼			
徐　晃	大將	90	61	91	66	—	—	11	15	13	13
魏　延	大將	92	65	94	69	—	—	—	31	36	35
甘　寧	大將	92	67	94	70	—	—	—	21	21	29
龐　德	大將	95	66	95	47	—	—	19	19	15	＼
郝　昭	大將	88	80	86	63	—	—	13	12	16	16
王　雙	大將	93	20	93	20	—	—	—	—	—	28
袁　尚	副將	82	55	85	89	3	3	3	＼		
雷　同	副將	89	43	87	31	37	37	37	35	＼	
文　聘	副將	88	51	86	48	30	30	28	15	15	28
李　嚴	副將	88	68	85	44	—	—	—	35	—	32
許　攸	參將	71	87	32	67	—	3	4	—	—	—
伊　藉	參將	74	87	36	75	—	—	28	—	27	—
審　配	參將	65	89	60	78	4	4	2	＼		
沮　授	參將	75	86	40	56	4	8	8	＼		
逢　紀	參將	74	85	31	54	4	4	＼			
虞　翻	參將	74	84	32	82	23	—	21	21	22	31
闞　澤	參將	58	85	22	80	—	24	22	22	33	34
劉　巴	參將	82	86	24	73	—	—	—	—	—	38
蔣　琬	參將	61	88	26	78	—	—	—	37	36	38
向　寵	參將	89	74	88	74	—	—	—	—	30	37
費　禕	參將	63	87	24	76	—	—	—	—	36	38
刑道榮	副將	85	43	87	31	—	—	—	34	＼	



等級

其實等級的高低對於作戰並無影響，可是它影響到帶兵數，所以我才提出來。想想看，同樣花二把寶刀把武將戰力昇到90了，你希望他帶2000人還是2500人呢？所以賞賜物品時要把等級也考慮進去才好。



物品

君主的物品當然是愈多愈好，每年九月時把進度存下，到十月進貢時若不滿意貢品就關機重開，因爲貢品的內容是隨機的。遊戲初期這特別重要，HJL 有一次用此法，結果多收了 2 個美女、3 把寶刀、一匹馬、一本書，差別之大可見一般！至於玉璽這玩意兒我很懷疑到底存不存在，我玩了 n 百次了，竟然沒有找到過，若是有大概在15郡吧？我猜。

好了，俗曰：「事不過九」（好像記錯了？）所以 HJL 的數項心得就到此爲止了，不過像這麼好的GAME要我不評論它一下實在很難，你就再看一下下吧！

基本上我蠻喜歡這個GAME的，五軍分立，主地圖的小人、悠揚的音樂，在在表現出製作群的用心，不過有幾點事項若能加强會更好：

1. 作戰地圖若增爲12×16，會有很好的效果。
2. 地形圖要簡單清楚較好。
3. 輔助動畫應該可以選擇要不要出現。
4. 難度太低了：難度10和難度 1 應有天壤之別才對。

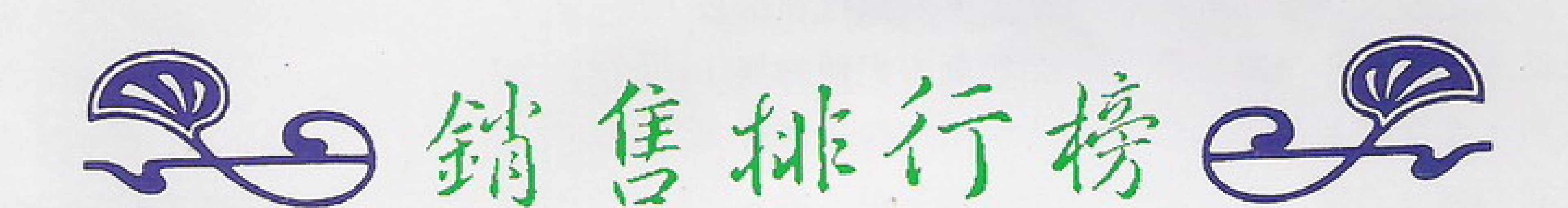
話說回來，若看過或玩過楚漢之爭的玩家，對作者新亭侯如此巨大的進步，相信是十分高興也十分滿意的，所以，新亭侯，請繼續努力，HJL 和所有戰略迷們永遠站在這裡爲你加油！

附註：

1：人物資料表中，後六行代表六個不同舞台，實的數字即此人物在此舞台開始時所在州郡，畫一橫線的代表在野或還未登上舞台，畫一斜線的代表此人已死亡，消失在舞台上了。

2：三國演義系列到此落幕，下期起，隆中對將繼續爲您介紹如何享受戰略遊戲，希望這四篇的三國演義特稿爲您奠定了玩KOEI系列的基礎，再次感謝各位和老編的支持，拜拜！





30期名次	29期名次	遊戲名稱	類別
1	1	三國演義	策略
2	2	銀河帝國傳	策略
3	3	麻雀學園	博弈
4	5	楚漢之爭	策略
5	4	神州八劍	角色扮演
6	6	決戰俄羅斯	動作
7	7	決戰中國象棋	智育
8	9	俄羅斯方塊	智育
9	NEW	魔眼殺機	角色扮演
10	10	三國志	策略
11	15	立體花式撞球	運動
12	14	F-29隱形戰鬥機	模擬
13	28	烏茲衝鋒槍	動作
14	NEW	中國之心	冒險
15	20	水滸傳	策略
16	16	美女撲克·歐洲版	智育
17	18	快樂泡泡龍	動作
18	24	雙截龍 II	動作
19	13	圍棋	智育
20	12	鐵路大亨	策略
21	8	幽靈騎士	角色扮演
22	OLD	快打磚塊 II	動作
23	11	蓋世龍王	策略
24	OLD	風馳電掣	模擬
25	OLD	機器戰警	動作
26	OLD	空中飛鯊	動作
27	21	波斯王子	動作
28	OLD	重金屬坦克	模擬
29	OLD	瘋狂大賽車 II	動作
30	19	銀河飛將	動作模擬



幽·靈·騎·士

第1章 蓋加斯風雲

／林經堯

熱鬧的鼓聲響徹雲霄，火紅的營火照耀著瑪雅美麗的臉龐。我望著她映紅的臉孔，在這熱烈的慶祝會中，竟淌下眼淚來。是啊！是該痛快的哭一場，畢竟，克萊恩這一年來的平靜，全是卡爾爵士－瑪雅的愛人，及他率領的那一群戰士捨命換來的。儘管如此，面對索斯王（Lord S-oth）日漸強大的力量，我仍不敢掉以輕心。

我召集了我的隊伍，戰士湯姆、流浪漢傑克、魔法師愛羅斯和安琪，精通醫療的牧師安妮，以及我－科南之役立了首功的奧古騎士。這支勁旅一年來維持著大地的秩序，然而在邪惡勢力的壓迫下，我訓誡隊員們在慶祝會後便要開始加強戒備了。

剛說罷，天邊突然出現幾許小點，俟近一看，居然是一個幽靈騎著死亡之龍（DEATH DRAGON），率領著一群凶狠的夜魔前來突襲。那爲首的幽靈騎士朝我俯衝過來，我提起屠龍槍正準備朝他胸前刺去，突然瑪雅尖叫了起來：

「不要殺他，他是卡爾爵士啊！」

我聽了不禁一楞，果然是卡爾爵士，但怎麼會…

冷不防屠龍槍已被他攫走。瑪雅呼嘯一聲，轉眼化成鱗光巡巡的銀龍直追卡爾爵士而去…

「哼！也罷，我就拿這群畜生開刀。」接過珍妮遞上來的長劍，呼嘯一聲便衝進夜魔群中。隊員及騎士們隨即加入戰場，一場混戰於是展開。

夜魔的人數眾多，我們打倒了一批，卻有更多的西維克龍人包圍我們，情急之下，我只好率領部隊先退回城堡，再作打算。

大伙兒都受了點傷，我便率領隊伍到神殿中求醫。但神殿中傷亡累累，教士們已經是忙不過來了。看到這種情景，魔法師們和牧師安妮便施展了一連串的醫療法術治好了些許人。正當此時，指揮官走了過來。除了感謝我們熱心的協助，更給了我一只保護戒指。

拖著疲倦的身軀回到旅館，我們大伙兒都各自閉目養神。我想著想著，以後還有許多艱苦的仗要打…

翌日清晨，我們到了指揮官辦公室去拜訪蓋加斯的指揮官B-ertil。一進門，Bertil便迎了上來。他請求我們解救蓋加斯屯墾區，解除目前所陷入的危機。我當然是義不容辭的答應了。B-ertil 交給我一張派令，並要我選擇任務。我選擇守衛，他便叫我去找他的副官 Ayn。在堡壘上層，找到了 Ayn，她告訴我去守住井水。隊伍到了井前守衛，不一會兒功夫敵人便來偷襲了。

我們輕輕鬆鬆地解決這群西維克龍人，一名守衛便過來通知任務解除了。我們回到Bertil的辦公室，卻見到指揮官正和另一人在爭吵著什麼，突然他見到我，憤怒的表情即刻浮現：「滾出去，你沒聽見我們在談話嗎？」

我匆忙的要退出去，Bertil卻又把我叫住了。

「奧古．加倫爵士企圖突破重圍，你意下如何呢？」

我考慮了一下，才慎重的說道：「困在裡面也不是辦法，我也贊成突圍。」

此時，Bertil若有所思的答道：「嗯，我考慮一下！」加倫爵士卻嚷著衝了出去。我跟在後面，Bertil再次的把我叫住，交付我一項任務：原來要我去神殿幫忙處理戰死騎士的屍首。



完全攻略(一)

趕到了神殿，一名極爲疲倦的帕拉丁教士要我們把一堆屍首搬上推車，送到墓園。沿路上，教士談論著卡爾爵士的英勇事蹟，以及卡爾爵士的屍首在最近幾天被盜的事。我們緬懷著卡爾爵士，想起可惡的索斯王，居然盜用優秀騎士的屍首，大伙兒都感到一股氣憤和悵然。

教士們在埋完了屍首後，爲他們舉行悼念儀式，待完了之後，人全部散盡，我們卻站在卡爾爵士墓前，我發覺墓碑有一點傾斜，伸手要把它扶正。不料它卻轟隆一聲倒了下來，露出一條漆黑的通道。剎時，一股冷風自頸後吹來，大伙兒同時轉過頭來…

一隻凶狠的灰狼眼露紅光，嘲弄著說：「卡爾爵士曾警告過我要小心你們，但我看也沒什麼嘛！」

傑克經不起怒火，提起三尺青鋒迎面劈了過去。轉瞬間，那狼已經消失無蹤，只有狂笑聲在冷冷的空氣中迴盪。我警覺地回過頭，一群蟒蛇自洞中直射而出，我大喊一聲不妙，還是沒來得及抵擋。隊員們都受了傷，此時蟒蛇嘶嘶作響，準備再次攻擊，珍妮馬上施出魅蛇術（Charm Snakes ）把蛇群控制住。珍妮把蛇群趕入洞內，此時一位帕拉丁教士趕了過來，在這洞口施了個封印，這些蟒蛇再也不能做亂了。

再回到指揮官辦公室，發覺Ayn 和另一個爵士打扮的人站在Bertil旁邊。 Ayn 介紹湯爵士（Sir Thom）給我認識，並要我聽聽他的故事。我們坐了下來，且聽他的遭遇。湯爵士點了根煙，娓娓道來：

「我是湯・高凡蒙，一名光榮退休的玫瑰騎士。我早就知道會發生這種事，我在夢中曾不只一次的看到卡爾爵士復活。」

「哦！你早就知道了。嗯！你還夢見了什麼嗎？」我詫異的問。

「是的，我還夢見了蠟蠋和一片黑暗，其他我就不記得了。不過，我的夢都記錄在這顆夢之石（Sleepstone）中，你可以找到夢幻商人，他可以讓你看看我的夢境。」說罷，便交給我一顆圓滑的小石頭。

「我先走了，我還有事，記得去找夢幻商人。」他頭也不回地離開辦公室，而指揮官也告訴我危機已經解除，我可以自由行動了。

在酒店聽到了關於夢幻商人的謠傳，聽說他每年此時都會到卡拉瑪（ Kalaman ）去住，而他的夢幻商店就在敏加堡（Vingaard ）。大伙兒找到線索自然非常高興，興高采烈整備武裝要出發到卡拉瑪去。

出發前，湯姆在城牆角邊發現一條繩子。我感到十分可疑，懷疑有奸細混進城內。

「不行！我得去告訴指揮官！」

想不到進了辦公室不見指揮官Bertil，卻讓我把奸細逮了個正著。哈！原來是個西維克龍人，二話不說就準備斃了他，但他卻苦苦哀求說道：

「慢著！我不是你們的敵人。我們也是害怕索斯王日益強大的力量才來這裡找尋消滅他的方法。若你們肯放了我，我就能保護蓋加斯的安全。」

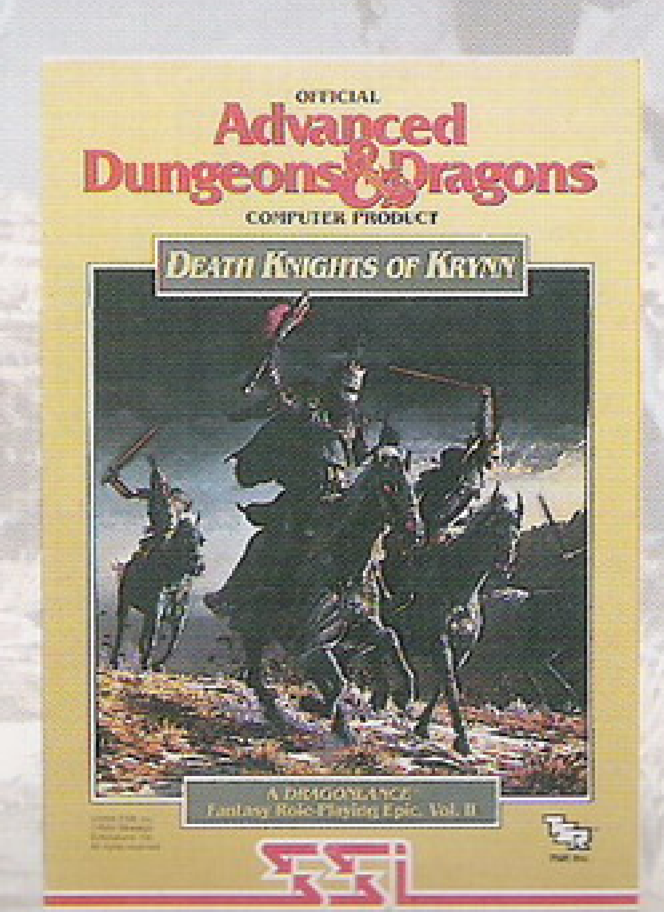
「嗯！」我考慮了一下。「滾吧！下次別再讓我捉到！」他直說謝謝，然後消失在牆邊。

我們再次回到閘門，彼此用堅定的眼神互許，然後邁開大步走向卡拉瑪。



卡拉瑪際會

一路風塵僕僕地，終於到了卡拉瑪（ Kalaman ）。才進城，一名守衛便迎上來歡迎我們的到來。不但告訴我們旅店的位置，更指引我們到指揮官處，他還要





幽‧靈‧騎‧士

我們告訴些消息給指揮官。這麼親切的守衛，使得大家對卡拉瑪生出了喜愛之心。

我看天色已晚，便詢問隊員們是否先休息。傑克笑著回答：「那還用說！」便拉著湯姆要走向旅店。角落突然衝出一人攔住了我們，要賣我們一分地圖。湯姆掏出錢袋，仔細地數了二十五塊鋼幣，「喏！拿去吧。」

我接過地圖攤開一看，居然是魯飛的地圖（ Ruffian ），嗯！這地圖留下來日後必定有用。

翌日，我們去見指揮官。到了辦公室，指揮官戴安（ Daine ）便走了過來打聲招呼，並介紹他的得意助手提姆少校（Major Tems）和亞莉拉（Ariela），她是戴安的妻子兼顧問。我注意到亞莉拉，發現她的美帶有邪氣，但也不以爲意。此時，戴安問我有什麼新聞，我沉痛的把卡爾爵士的事一五一十的告訴戴安，但他聽了卻只是稱讚卡爾爵士的英勇並再問還有何消息。我再透露關於夢幻商人的事，此時，亞莉拉插嘴了。她說：

「夢幻商人嗎？他現在就在城裡呢！就在市集裡邊，他在那兒有一個休息處。」

果然夢幻商人在這兒！我興高采烈的要拜別戴安，臨走前他對我說索斯王的勢力越來越大了，他擔心以後要如何對付他日漸衆多的爪牙。他並要我承諾日後有消息的話，一定通知他，我欣然允諾，便到市集裡找尋夢幻商人。

市集不愧是城中最熱鬧的地方，擠得水洩不通，我們努力地穿過人群，好不容易找到夢幻商人的休息所。我們正準備踏進門口，忽聞一聲站住，而四周的人竟全化成了西維克龍人。我們大吃一驚，連忙提起武器應戰。雖然輕鬆地解決了他們，但時間已經被拖延，而夢幻商人也被綁走了。我沿著劈開的隔間一路搜尋過去，而路人也幫忙著阻擋，好不容易追到了門口，守衛卻走過來說：「對不起，由於我們的疏忽，綁匪已經溜走了。」

我們氣急敗壞地回到旅店，而我正愁線索已斷之時，一名蒙面女郎送來一張紙條，要我們今晚到市集見面。我看距離16時尚有幾小時，便要隊員們整裝備武器，以免重蹈覆轍。

到了晚上16時，我們等了許久的神秘綁匪終於出現了。居然是一隻藍龍和一隻紅龍。那紅龍放下夢幻商人，並發出嘶嘶聲響。那夢幻商人走到我面前，詢問關於夢境之事，我把夢之石交給夢幻商人，突然，那隻凶狠的狼又出現了，它怒吼著：「交出夢之石來！」

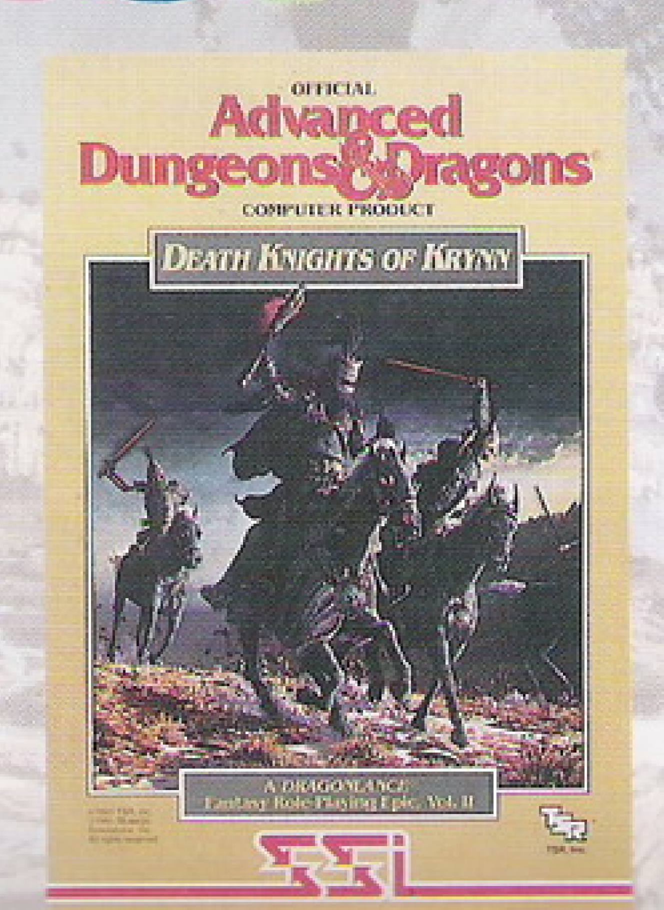
我橫身護住夢幻商人，而狼哼了一聲便又消失無蹤。只剩下一些西維克龍人。我們很快的解決他們，而轉身一看，夢幻商人已經逃得不見人影了。

大伙兒猜想，夢幻商人可能逃回敏加堡去，便到指揮官辦公室要拜別戴安。結果戴安不在，只有亞莉拉在辦公室。她說了一些莫名其妙的話：

「一位長臉漢子名叫喜巴‧阿斯蒙，如果你見到他可要特別地小心。儘可能活捉他，並帶來這裡，他可是索斯王得意的牧師之一，敬拜黑暗之后塔克西絲，是非常奸詐的。」

我當然說好。辭別亞莉拉後，我們回到旅店，準備往下一個目標敏加堡（Vingaard）而行。

第3章 喜巴‧阿斯蒙



到了敏加堡，一進城就有一名婦女告訴我們惡巷的傳說：「這條街是著名的惡巷，騎士們早已學會避開他們了，夢幻商人就住這街上，不過沒人敢招惹他，畢竟人人都希望有個好夢。」

我們走到了夢幻商人的店前



完全攻略(一)

，突然，那狼又出現了，牠唆使下屬攻擊我們。打敗龍人後，進入夢幻商店，終於見到了夢幻商人。他問我是否眞的想知道湯爵士的夢。廢話，我找你找得千辛萬苦不就是爲了這個嘛！

夢幻商人要我們進入睡眠，如此我們便可以見到湯爵士的夢。我們半信半疑地進入睡眠，卻又在同一時間同時驚醒。大家夢境中所見的都一樣，夢中我和許多其他的英雄騎士們同在一個歡樂的慶典上，注意到一個離群的黑袍長臉人，當試圖接近時，他消失了。

卡爾爵士突然出現在夢中，我發現他四肢都受銀線的操控，而這些線則操縱在空中一個怪人手中…

突然一切景象都變了，四周一片漆黑，在黑暗中有一絲亮光，我朝著它走去，卻發現黑衣人再現，他的手腳也綁著銀線，不過已經掙斷了。我們跟著他，走過一道道的紅門進入一個房間。長臉人突然變成一位騎士，並交給我一把華麗的鑰匙，跟著就醒了。

我再次進到商店找夢幻商人，並請求解析夢境。夢幻商人說道：「夢很明顯的，有一名邪惡之人，收集威力強大的武器和戰士。你現在必須做的就是找到蠟燭和按著紅門去找尋這名切斷銀絲的人，他將會告訴你全知之鑰的故事。」

我們在城中找到了蠟燭店，一眼就瞧到了蠟燭店的後面是漆成紅色的。沿著後面一路走下去，每開一個紅門就有一個聲音出現。到了最後，突然那個黑袍長臉人出現了。

他陰沉的說：「你們要找的人已經死了，你們還要找他嗎？你們是信奉善神、中立神或惡神？」

珍妮立刻回答善神，他繼續問：「你敢挑戰索斯王嗎？」

此時我立刻回答敢，他瞪了我一眼，搖頭說道：「你很勇敢，但也很愚蠢。」

「我就是喜巴・阿斯蒙，曾是馬傑里牧師。很久以前，索斯王引誘我敬拜黑暗魔神，由於我是他最强的牧師，因此他給我一個極重要的任務：尋找…不！不能告訴你。」

「我找到了，而且使用了它，它卻改變了我。我突然感覺到過去的不智是多麼不値得。所以我把它藏了起來，只交給有能力對抗索斯王的人。」

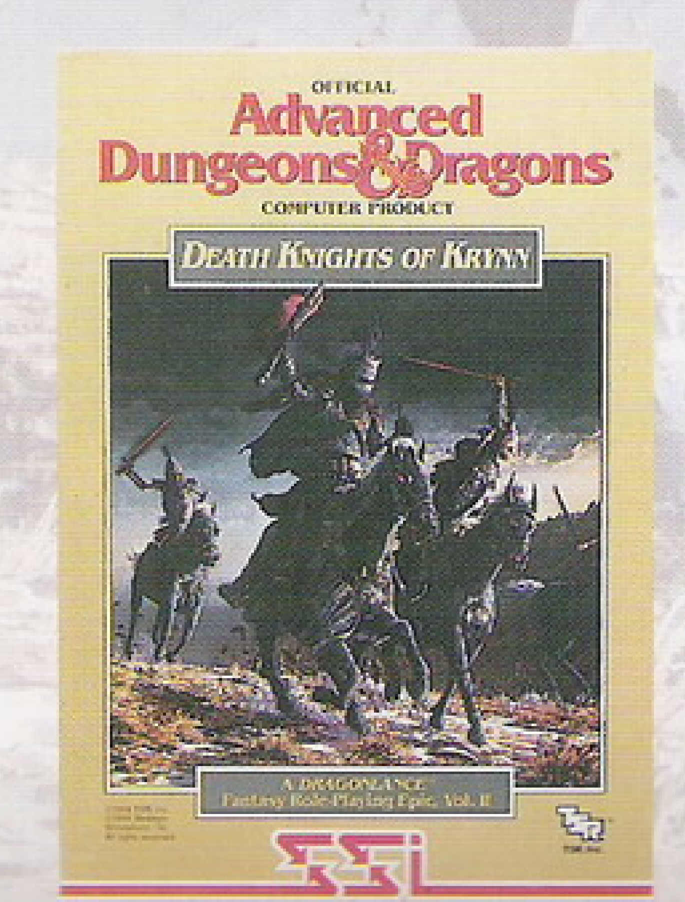
「你想得到我的秘密嗎？去吧！去大牧師塔阻止索斯王的一項陰謀吧！」說罷便消失了。

我們回到旅店，準備休息到大牧師塔去，不料惡夢使我們無法入眠！我們再次回到夢幻商人處，要賜予靈藥以解決惡夢的煩惱，夢幻商人卻要我們解決他的問題做爲交換。原來夢幻商人也有驅不走的惡夢，我們進入他的夢中，除掉令他難過的東西。但此時，那凶狠的狼又出現了，牠實在是陰魂不散，連到夢裡也追了過來。我們解決了它的嘍囉，又有一批新的出來，本想醒來，但對那狼實在太痛恨了，大伙又狠狠的幹了一場。打鬥一結束，只見到那狼逐漸的消失，而它的詛咒在空氣中飄盪著。

我們從夢中醒來後，夢幻商人便把藥給我們喝，從此就不再有惡夢了。



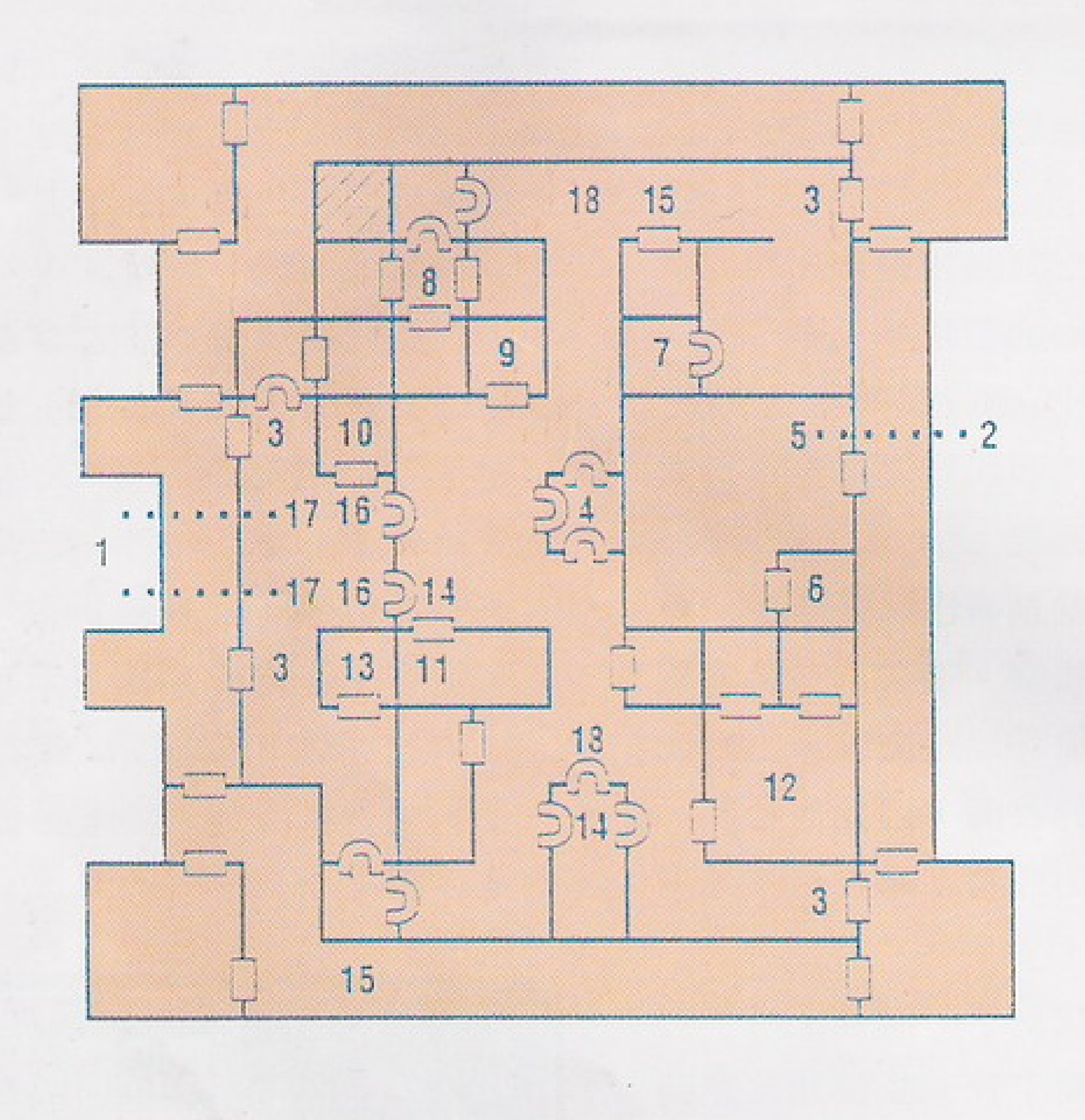




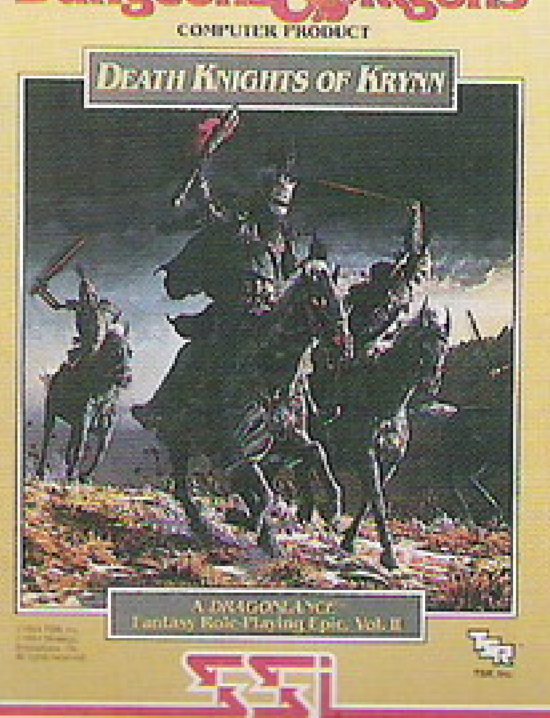


幽•靈•騎•士

蓋加斯屯墾區

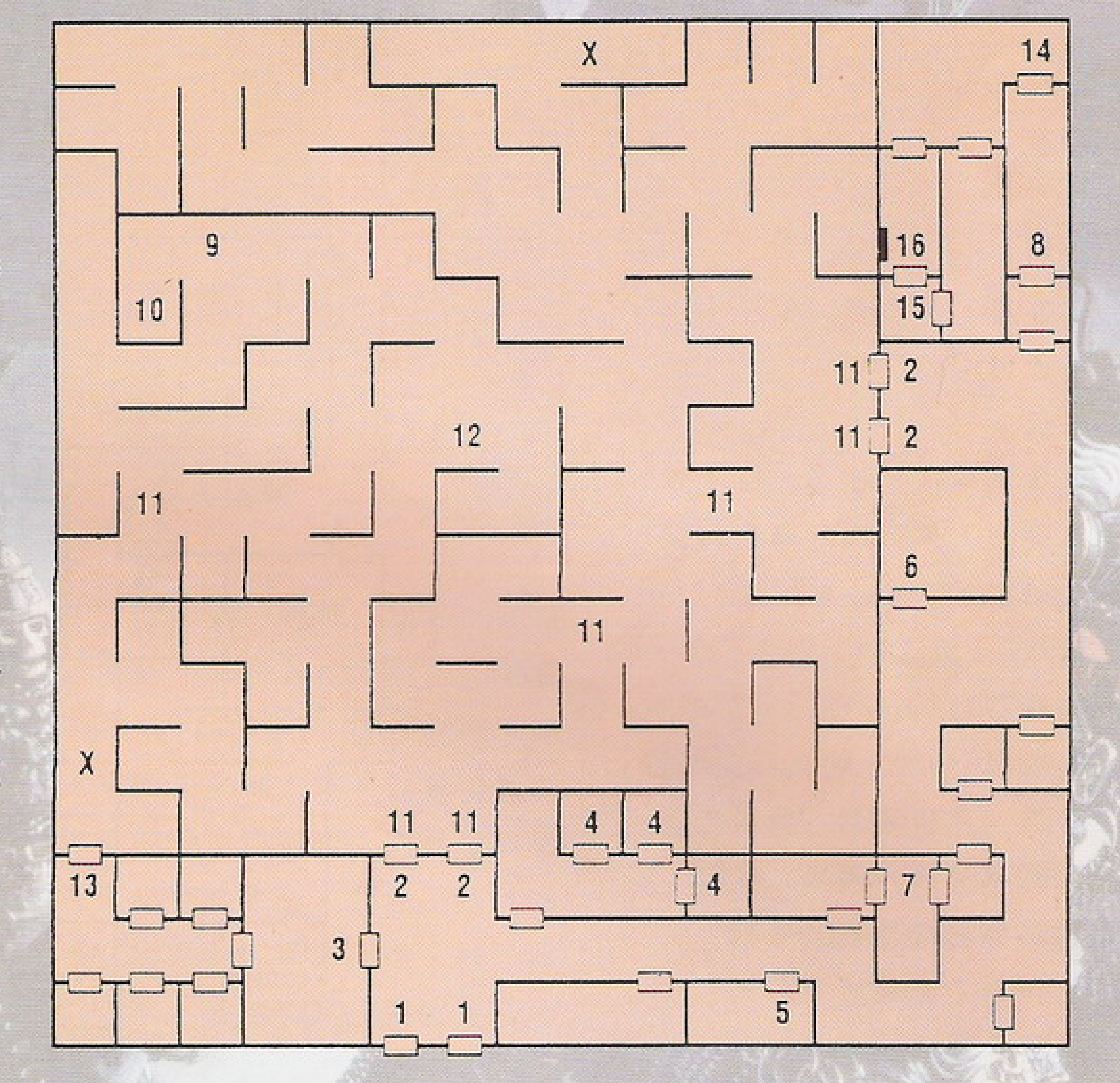


1. 蓋加斯屯墾區大門
2. 指揮官辦公室後門
3. 往上的樓梯
4. 旋轉樓梯，可到指揮官辦公室
5. 樓下是出城的後門，樓上則可通往走道
6. 樓上是指揮官所在位置，樓下則是本區的水井之一
7. 卡爾爵士的墓，隊伍在此會遇上惡狼，玩者必須有一人能使用Charm Snake法術才能逃過一劫
8. 旅店
9. 索蘭尼克騎士的銀行，注意，這是遊戲中唯一的銀行
10. 價格尚為公道的武器店
11. 神殿，是任務之一的執行場所
12. 訓練場，僅白天開放
13. 屯墾區酒店。隊伍該常到這裡聽些小道消息，可能在此遇到Ayn和Thom爵士
14. 隊伍可能會被派遣到這裡守衛
15. 當你被指派巡邏時，隊伍發現了敵人在此溜進來。晚上時，隊伍可能在此找到繩子，而猜測有間諜溜進來；間諜就在指揮官辦公室
16. 若西維克龍人威脅了大門，隊伍可能必須打敗他們來拯救蓋加斯屯墾區
17. 前門。騎士們在還沒有解除安全戒嚴前會阻止隊伍進出
18. 隊伍在此接受解除命令

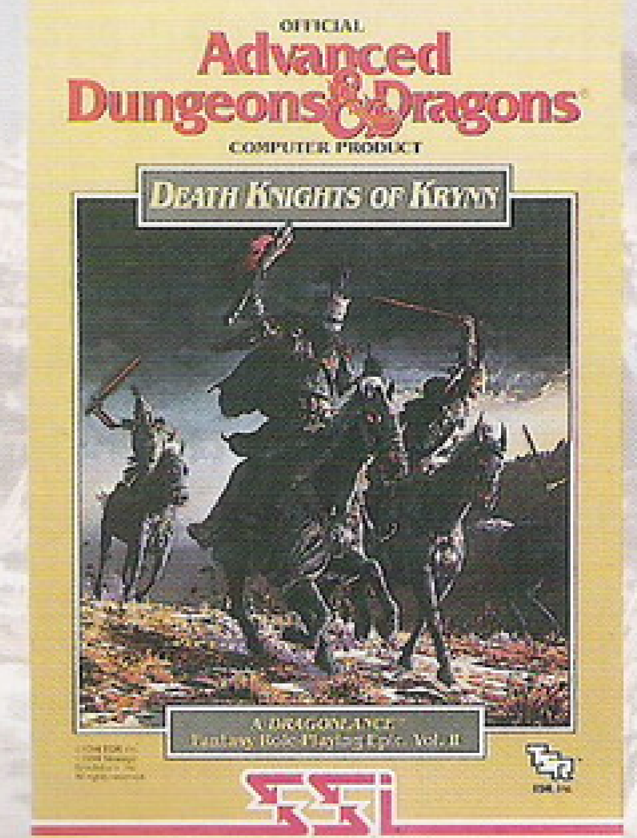


完全攻略(一)

卡拉瑪城 (KALAMAN)



1. 卡拉瑪城入口
2. 出入市場的閘門，夜晚是關閉的
3. 旅店，這是唯一安全可以休息的地方。在夢幻商人被綁架之後，隊伍會在這裡找到單子，要求夜晚16時見面
4. 守衛室監獄，隊伍若被逮捕會送到此地來
5. 卡拉瑪的神殿，只有白天才接受治療
6. 大廳，是訓練場，只有白天營業
7. 白天只是一棟房子，到了晚上就是一個狂歡的酒店，隊伍可在這找到有用的訊息和線索
8. 城指揮官的屋子，在這裡可以遇到戴安亞莉拉和湯姆少校（Major Tems），他們聽到了一個關於喜巴．阿斯蒙事情。在夢幻商人逃走之後，亞莉拉會派遣隊伍到敏加堡。當喜巴．阿斯蒙被綁架後，隊伍找到亞莉拉的耳環並回到這裡指正亞莉拉
9. 夢幻商人的休息處入口。亞莉拉的手下變成了西維克龍人並展開一場大戰，此時夢幻商人被綁架
10. 隊伍在此展開追蹤。沿著被劈開的牆壁走，沿途會有線索指引路徑
11. 巡邏的守衛
12. 白天是商店，夜晚則是和綁匪們交涉之所。談判時，被惡狼率領之索斯王的部隊打斷。在打完後可得到Scroll，在此最好聽從藍龍的話，否則將有一場打鬥
13. 這是夜晚唯一可到市場的路
14. 當戴安訊問亞莉拉耳環之事，她便殺了他。騎士們加入隊伍和西維克龍人打了一場仗，亞莉拉轉化成一條紅龍。隊伍在勝利後得到年輕的萬靈藥
15. 喜巴被關的監獄
16. 隊伍在此遇到西維克龍人。在此，線索斷成二條，一條向西，一條往北





幽靈騎士完全攻略(一)

敏加堡 (Vingaard Keep)

1.敏加堡出入口
2.惡巷入口
3.商店
4.商店
5.武器店，雖昂貴，但有不錯的武器
6.旅店
7.旅店中隊伍可休息之地，雖然安全，但仍逃不過夢幻商人的惡夢
8.酒店
9.訓練場
10.神殿
11.房間、隊伍遇到尋找喜巴·阿斯蒙的獵人頭者
12.數個邪惡隊伍在此等候
13.可通到小房間，有守衛，但極容易愚弄
14.西維克龍人間諜
15.夢幻商人之往所
16.蠟燭店入口
17.蠟燭店
18.隊伍找到喜巴·阿斯蒙之地
19.在完成龍塔（Dragon Pit）的任務後，隊伍發現喜巴·阿斯蒙被綁架，並發現亞莉拉的耳環，因而回到卡拉瑪城

KEY
Wall
Door
Archway
Secret Door
Special Red Door

武道館

武術大賽爭霸戰

／王裕興

這個故事說來話長，自盤古開天闢地，女媧煉石補天以來，經過了數十萬年，一直到一年半前，一向對武術有興趣的筆者，在獲知軟體世界出了一片武道館以後，立刻騎著兩輪機車，飛也似的往電子街的方向行去。

帶了一片回家試機後，兩眼一瞪，雙腿一伸，「帥啊！眞不是蓋的！」練了幾天功夫後，決定進軍武術大賽，爭奪冠軍的寶座。但是不管如何的努力，總是慘敗在忍者的手下。因主角的攻擊力尙可，但防守力卻太差了，且許多招式華而不實，比賽時根本派不上用場。既然技不如人，只好等高手的修改篇了。

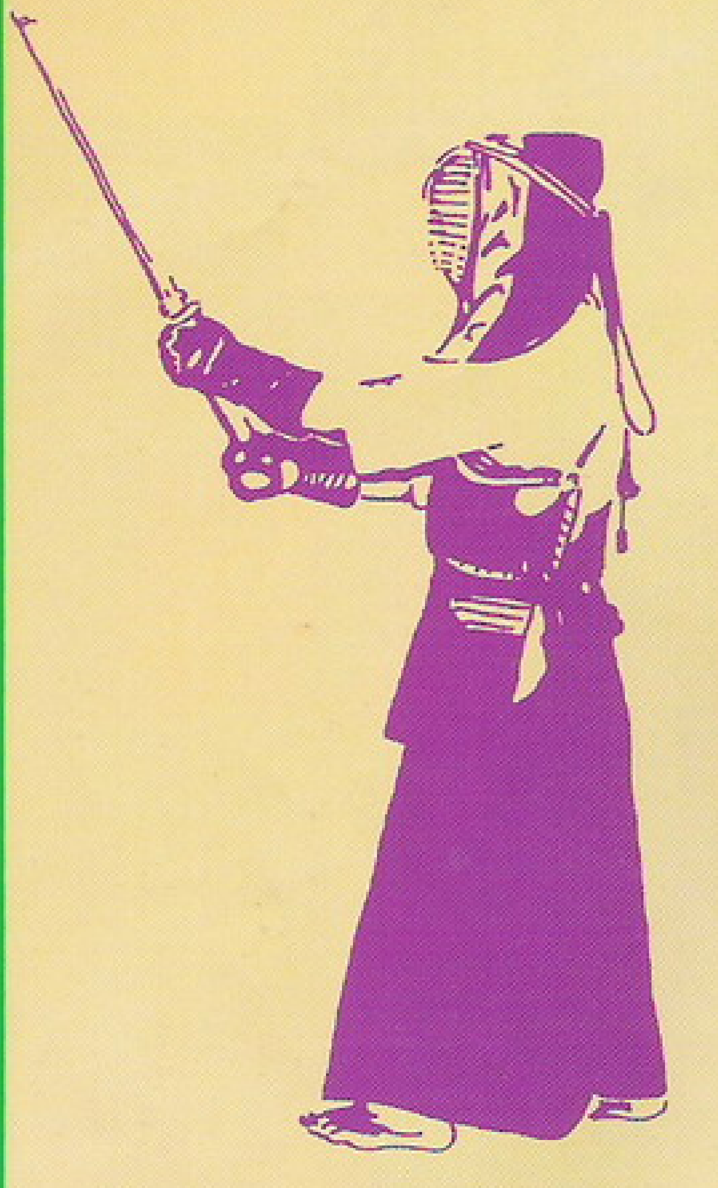


想不到一等就一年多，卻毫無音訊，想必各位玩家也和筆者有相同的煩惱吧！等不到修改篇，只得再勤練武功，以奪得武術大賽的冠軍爲職志。由於這次是抱著必勝的決心，自然不同凡響，在歷經十二場惡鬥後，終於拿到冠軍。其內心的成就感，若非親身經歷是無法體會的。

現在筆者就領著各位玩家進入武術大賽了。在比賽時，可選用空手道、劍道、長棍或雙截棍。筆者認爲最好用的是長棍，再來爲雙截棍、劍道、空手道。在前面幾場較簡單的戰役中，先使用空手道和劍道。又主角的防守能力弱，故以攻擊爲主力，正所謂「攻擊是最好的防禦」。然而，只是普通的攻擊還不夠，因爲他們精力恢復的速度比你快，記住！要「連續攻擊」。

你第一個對手——Goro，使用空手道，所以你也使用空手道。比賽開始時，先待在原地不動，他一定會跳躍前進，待至適當距離時，用前跳踢攻擊他，順便進入他的身旁，然後以前踢做連續攻擊，並上踢、中踢、下踢交互攻擊，等他被你打得向後退時，再前跳踢逼近。如此反覆攻擊，直到他輸了爲止。中途最好不要停頓太久，讓他有喘息的機會，如此你便難再取勝。

第二個對手——Eij，使用劍道，不要因爲他拿武器就被嚇到了，其實也是肉雞一個。選用空手道，至於戰術則如上述方法相同。



第三個對手—— Jimmy ，使用手棍，是個近戰高手，你可別傻到要用空手道跟他打，拿出木劍跟他對決，等他靠近時，連續用雙手中劈的招式將他解決。

第四個對手——Shigeo使用雙截棍；第五個對手——Tei s-ud使用長棍。對付他們是採相同的戰術，使用劍道，以雙手中劈作連續攻擊，但切記不要讓他們離你太近，使出木劍後，木劍的末端恰可攻擊到手部的距離爲最佳，如果他們過分靠近，就蹲下攻擊，打退他們。

第六個對手—— Arnie 也是使用空手道，你也選用空手道，攻擊方式和攻擊Goro時完全相同。

第七個對手—— Hiro shi，使用鉤鐮，他不會防守，只會攻擊，雖然不怎麼難，但也不怎麼容易，建議用雙截棍對付他，方法與前面大同小異。先待在原地等他靠近後，以連續打擊的招式（三段攻擊）對付他，即可輕鬆過關。

第八位對手——Miyuki，他的武器是掃刀，擅長遠程攻擊，可使用空手道對付他，只要近他的身，他就沒啥辦法了，攻擊方式仍採用前踢連續攻擊，待他被打退後，趕快再以前跳踢近他的身，千萬不要離他太遠，否則有你苦頭吃的。

第九個對手—— Randy ，使用雙截棍，要解決他和Shigeo一樣，使用劍道，做手部攻擊。



第十個對手—— Ayako ，是個忍者，這大概是所有對手中最難纏的一個了，又會射飛鏢，又會忍術遁逃，防守力又佳，想要打敗他，非得有高明的技術和十足的運氣不可。挑選最好用的武器——長棍，如果他射飛鏢時，先用中擋擋掉，但不一定每次都有效。此時須儘快對他展開攻擊，施展前躍上擊的招式向他進攻，若離他太近，則用後躍上擊跳開，因爲他也是近戰的高手。在神的保佑下，筆者順利的打敗了忍者。

接下來的對手是 Kazuo ，使用長矛。他雖然也不好對付，但跟忍者比較起來要容易的多了。選用長棍和他對決。待他接近時，一直使用前躍上擊攻擊，直到打敗他爲止。好不容易打敗了11位敵人，只剩最後一位，心裡不禁高興起來。只要再打敗這一個，冠軍的寶座便屬於我了。

最後這位對手可眞會賣弄玄虛，居然沒有照片，猖狂的傢伙，待我選擇最拿手的長棍與你決一死戰。進入會場時，看到最後一位對手，卻令筆者大吃一驚，原來…。開戰後，才知道他可眞不同凡響，攻擊力强，防守力佳，精力的恢復又特別快。

筆者手持長棍，欲如法泡製運用前面的技倆對付他時，不但不起作用，反而被打的鼻青臉腫。第二回合，筆者仍然選用長棍，卻小心翼翼的等待時機，但仍禁不起他猛烈的攻擊，又落敗了。第三回合了，也是最後一回合了，若是打不贏，功虧一簣，如何有顏面去面對江東父老呢？帶著失望的心情，挑了雙截棍，準備領死了，沒想到卻順利的將他打敗，筆者喜出望外，等著看結局了。

等一下，好像還沒告訴你們要如何打贏他的，抱歉！樂昏頭了。想要打贏他，其實很簡單，選用雙截棍，等在那裡，只要他敢靠近，就用連續打擊的招式攻擊他。等他精力約剩 1 ／ 5 時，再近身做連續的攻擊，將他打敗即可。

好了，話已說完，我也要回去好好的欣賞我的獎杯了，有空再敘， Bye ！



銀河飛將 II 秘密任務

心得篇 ⊙Lucifer

宇宙紀元2654年，正當 Tiger's Claw在Venice星系與Kilrathi 交戰之際，地球聯邦軍防衛司令部接獲了 Deneb 星區Goddard殖民地發出的求救信號，於是立刻派遣功績彪炳的Tiger's Claw前往支援，可惜就在Tiger's Claw到達的前一刻， Goddard已在Kilrathi艦隊的攻擊時遭到毀滅的命運，憤怒的虎爪羣英們於是在艦長的帶領之下，孤軍深入Kilrathi的領空，如入無人之境，隨即更於殲滅了Kilrathi龐大的攻擊艦隊之後，從容的返回聯邦，寫下了War of Vega（維加戰爭）中，最為傳奇的一段史詩－Operation of Thorls Hammer （收錄於秘密任務 I 之中，不玩真的可惜喔！）。

完成了這個任務之後，司令部派遣Tiger's Claw護送聯邦使節團前往 Antares 星區的Firekka星系，以便和當地的「鳥形生物」結爲聯盟，一起對抗日漸强大的Kilrathi。由於 Firekka 星系並不是戰略重地，所以一直都只有少數的零星戰鬥，Tiger's Claw當然對此不放在心上，視之爲一個「假期任務」，然而眞正的死亡夢魘，才剛開始…

爲了避免各位新進的虎爪飛官們被Kilrathi各種各樣的終極兵器給 K 的天昏地暗，日月無光，亂七八糟，我們廢話少說，立刻開始介紹Kilrathi的新血。

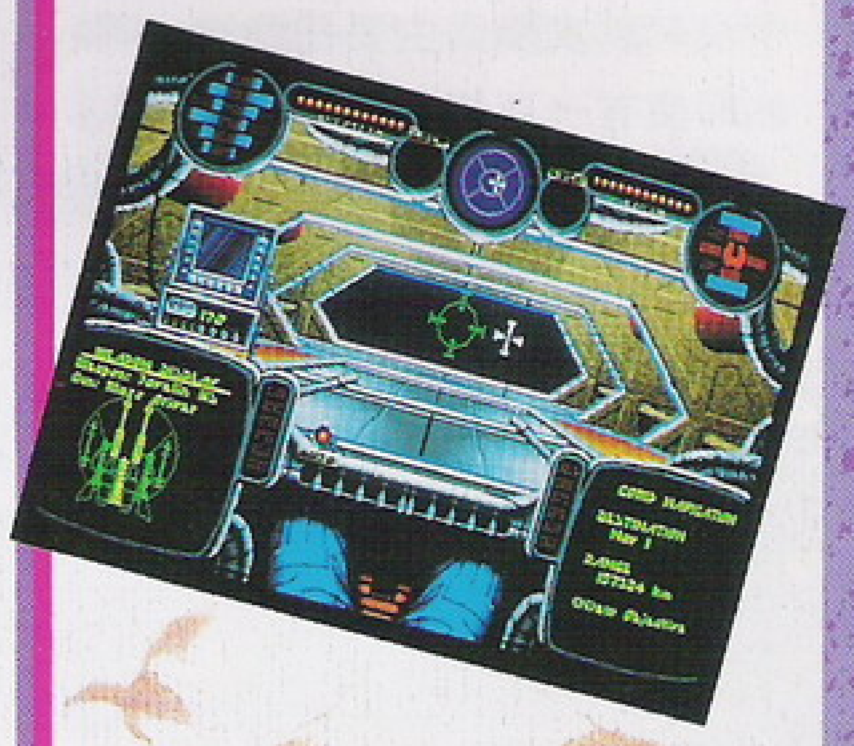
一・ Snakeir ：

這是Kilrathi的新式重型航空母艦，比起 Fralthi 要强一級，大約是和Tiger's Claw同一等級。它的皮比犀牛還要厚，還有八門對空雷射砲：二門在艦首，三門在艦尾兩側和引擎上，最後三門則密集置於艦身中段，形成强大的火網，除此之外，大量的戰鬥機和少量的Khriss擔起了護衛 Snakeir 的責任，更使其成爲不折不扣的空中堡壘。

攻擊它時，切忌由艦身中段橫越，除非你想嚐嚐萬炮穿身的滋味。又，曾有幾個我方飛行員作正面攻擊時，遭受飛彈的攻擊差點掛了，雖然如此，但始終不能証明飛彈是由 Snakeir 上發射的。不論如何，各位還是小心爲上，OK？

二・Khriss：

此乃Kilrathi專爲 Firekka 之役所開發的新兵器，具有令人心寒的强大火力－兩門Neutron gun （高速粒子砲），兩門Mass driver（中子砲），只要挨上兩發，你的護甲就透風了，夠誇張吧！除了攻擊力，其防禦力也十分驚人，即使Raptor火力全開，直接命中兩、三發，它也不當做一回事，最最可怕的是其靈敏性、急迴轉、加速暴走、緊急煞車、反轉逆行，無一不精熟，要想咬死它簡直比登天還難。



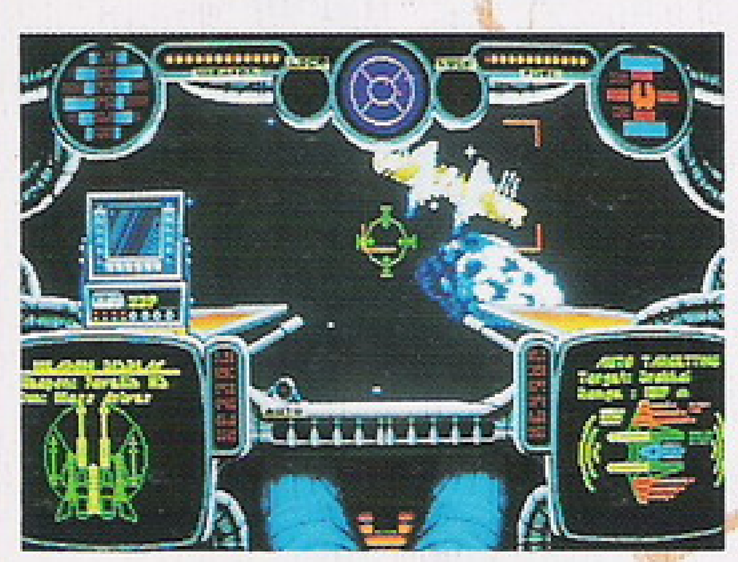
如果你駕駛的不是Raptor或Rapier，又不幸遇上了Khriss的話！還是摸摸鼻子，打開你的後燃器，然後逃之夭夭吧！不蓋你，Khriss眞是妖怪！對付這種戰神，你必須不斷的使用後燃器來拉近你們的距離，或使用「側翼攻擊法」，如此可以提高勝算，當然，最重要的是你的臨場反應和飛行經驗，所以說，沒事時還是多練練飛行技巧吧！

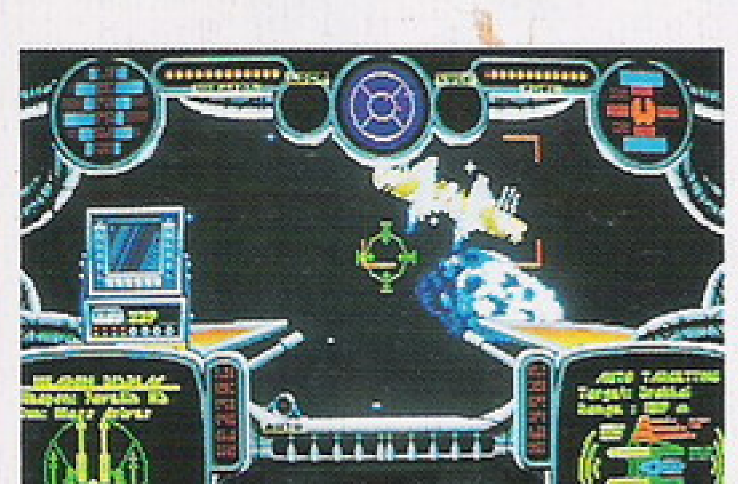
三・Dralthi MKII：

是Dralthi的改良型，也就是增強護甲、護盾，加裝高速粒子炮之後的改良版Dralthi。在祕密任務II之中，由於Kilrathi的一艘Frlthi向聯邦投誠，所以你的Tiger's Claw上也有此機種，你有許多機會駕駛它執行滲透和偵察的任務，當它是對手時，沒啥好說的，面對面硬幹即可以把它Fire掉了，不過若是由你來駕駛它，那你可眞的就在地獄之門徘徊了，它的護甲和薄片餅乾一樣薄，吹口氣就廢了，而且由於其造型特異，使左右兩邊的視野小的離譜，有很大的死角，常看不到側面來的敵機，眞是十分的淒慘。最要老命的是這種戰機上竟然連彈射系統都沒有，眞的遇上了大麻煩時，就只有活活烤死在這架「飛行煎餅」中了，好在Dralthi MKII在祕密任務II之中沒有以攻擊爲主要任務的，不然即使有一百條命都死不夠喔！

四.Imperial guard：

這可不是機械，他們和你一樣是戰機飛官中的精英份子，不過他們是Kilrathi的精英。多半的Imperial guard在出任務時都會帶一些較肉腳的僚機一起飛，決不會做獨行俠，所以你最好先把跟班的肉腳們先消滅掉，再回頭來單挑Imperial grard，免得對方以量取勝，打得你欲哭無淚，當然，若是正好有機會的





話，也可以先把Imperial guard給Fire掉，如此一來剩下的小貓貓就好解決了，懂嗎？

以上就是祕密任務II中Kilrathi新加入的援軍，看來Tiger's Claw似乎落了下風？那倒沒有，因爲虎爪群英又加入了三個新血。

（1）Each Colosn：

綽號Jazz，是TCS Austin艦上的第一把交椅，爲人還算不錯，不過由於他只參與一些滲透和偵察的任務，所以一直沒有驚人的戰績可言，戰技也不是十分突顯，可以知道的是這傢伙還算蠻有點義氣的，希望在下一次的秘密任務之中，他的性格、能力等各方面能塑造的明顯一點。

（2）Etienne Mont Clair：

綽號Doomsday（末日）要不是Tigers Claw已有個Icemen，他的長相一定會引來一陣騷動。你知道嗎？這傢伙有夠軟弱的了，他老擔心地球聯邦會被Kilrathi打敗，搞得人心惶惶，出戰時又愛到處求救兵，眞是個無藥可救的傢伙，和他出任務時，一定要叫他保持無線電靜默才行，不然保証你的耳根子沒法清靜。什麼？有危險怎麼辦？安一百個心吧！這傢伙不會別的就是會自保，沒問題的啦！

（3）Maniac：

各位還沒有完成祕密任務II的Players一定在懷疑，這個Maniac不是在Sickbay中休養嗎？提他做什麼？偷偷告訴你，其實在最後的時候（撤離Firekka），他又復出了，而且祕密任務I中精神幾近崩潰的他，在祕密任務II末期有了驚人的改變（所以把它當「新人」來介紹），優越的戰技加上堅定的意志，使之成爲你的秘密武器，我給他取名爲「火鳳凰」，象徵其再生與不死！



當然，光有優良的隊員還不足以使你獲勝，接下來介紹的戰鬥技巧才是重點：

一．善用輔助瞄準系統

相信各位Tiger's Claw的飛行員們在攻擊大型艦隻時，常常會有打不中的遺憾，更絕的是你的炮火竟然會穿透目標物，眞是亂七八糟，經我之流血又流汗的用力測試之後，判定這乃是一種「宇宙海市蜃樓」的現象，你看的目標物由於某些因素並不在你所看到的位置上，中子炮、粒子炮自然也就Kiss不到它了。我的處理方法是先用鎖定式的飛彈來鎖住目標，在把準星移到鎖定框之中，如此一來一定打得中，至於鎖定的方法以IR爲最佳，HS爲其次。多用此方法來攻擊大型目標物可以爲你省下不少的飛彈，可要好好利用，別浪費好技巧喔！

二．側翼攻擊法

對付Jalthi、Granthn、H-hriss 等火力强大怪物時，面對面硬幹無疑的是一種自殺行爲，所以我特別研究這種技巧，讓對方不死也脫層皮！首先，要正對敵機群衝去（別忘了開後燃器），然後鎖定最末一架（不要鎖前面的，不然返身追擊時，你的屁股就賣給敵人了），到了3-4000米左右的距離時，敵機在你座艙視野的盡頭與準星之間的瞬間，立刻瞄準、開火，接下來敵機不死也去了半條命了，你再轉身追擊，補上幾炮，就成了空戰英雄了！帥吧！

三．巧用後燃器

後燃器的使用在作戰時是一種十分重要的技巧，你可以用它來爭取一些時間以回復護盾的强度，可以用它來增加速度，以免被敵人甩掉，也可以有效的縮短你的寶貝戰機和敵軍正面衝突的時間，最妙的是在執行某些任務的時候，你可以全程使用後燃器一路從頭衝到尾，遇上敵人就當沒看見，好玩吧！（不過，這種玩法會使你不能執行部分任務）雖然，後燃器是如此妙用無窮，但似乎許多人都不太敢去使用它，因爲根據說明書所言，後燃器吃油很兇，更重要的是耗光燃料之後，你只能以 50Kps 的速度航行。不過，我曾在燃料用盡的情況下，以最高速飛了 30000 米之遙回到Tiger's Claw上，所以應該是用不著擔心這檔子事了。

說到這兒，祕密任務II的一些新玩意已差不多說完了，接下來介紹一個我覺得比較有意思的任務。

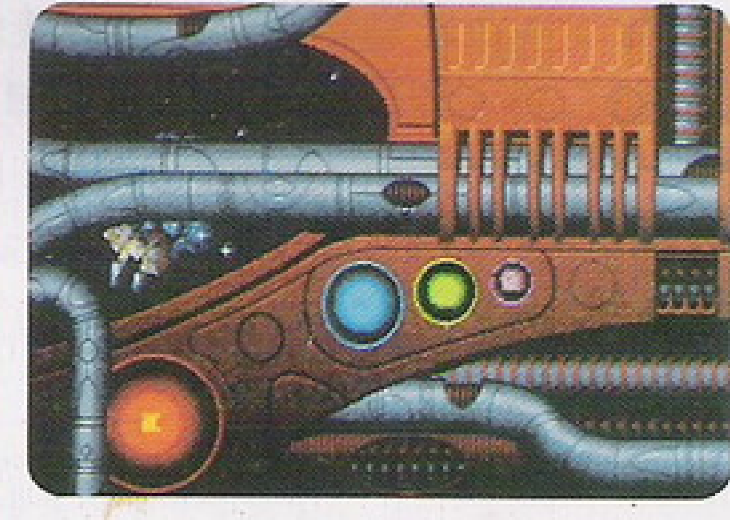
搶救Fralthi Kilrathi的高級軍官－Captain Ralgha。爲了某些原因，他決定帶領他的手下和 Fralthi 艦向地球聯邦投誠，不料在航向聯邦領地的途中，卻被Kilrathi派出的 Krant 機群截殺（奇怪，不知道是在Play祕密任務II？還是獵殺紅色十月號？眞是什麼跟什麼亂七八糟的），你的任務就是擊毀 Krant 群，護送 Fralthi 前來地球聯邦。

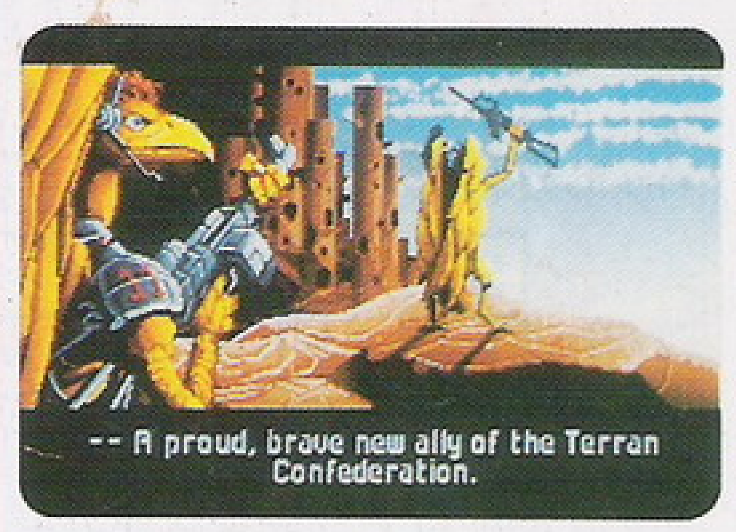
當你飛向Nav1的時候，會先有兩架 Krant 迎面而來，其中有一架還是 Imperial guard 呢！別理他們，只要打開後燃器直衝過去，你會發現另外三架 Krant 正在攻擊Captain Ralgha的母艦，這才是你的目標，幹掉這「三隻小豬」之後，再回頭把先前的兩架 Krant 給 K 掉，最後，去把對方的母艦Fire掉，你的任務就大功告成了。注意！不要先攻前面兩架，否則等你打完了，去救 Fralthi 時，恐怕只能找到一堆廢鐵了！

談了這許許多多，也該告一段落了，不過在那之前先偷偷告訴你故事的結尾。

由於你的不斷干擾，使Kilrathi 毀滅 Firekka 的計畫無法實行，因而Kilrathi的長官們決定把鳥形生物全部帶走，做爲奴隸之用，你要把 Firekka 的鳥形生物救出，同時護送Tiger's Claw 回航，這是最後的任務。你知道嗎？在快結束的地方有一個任務是消滅一個駐紮在 Vegn border 的小型艦隊，如果表現的好，很有可能拿到最高榮譽一國會動章。

不論如何，這次的祕密任務II眞的是不能錯過，因爲新兵器的驚人，動畫的美感，故事的曲折，無一不顯示出Origin公司的匠心獨具。也許Vega之役終將結束，也許和平終將來臨，但銀河飛將的傳說，將永遠留在你我的心中！

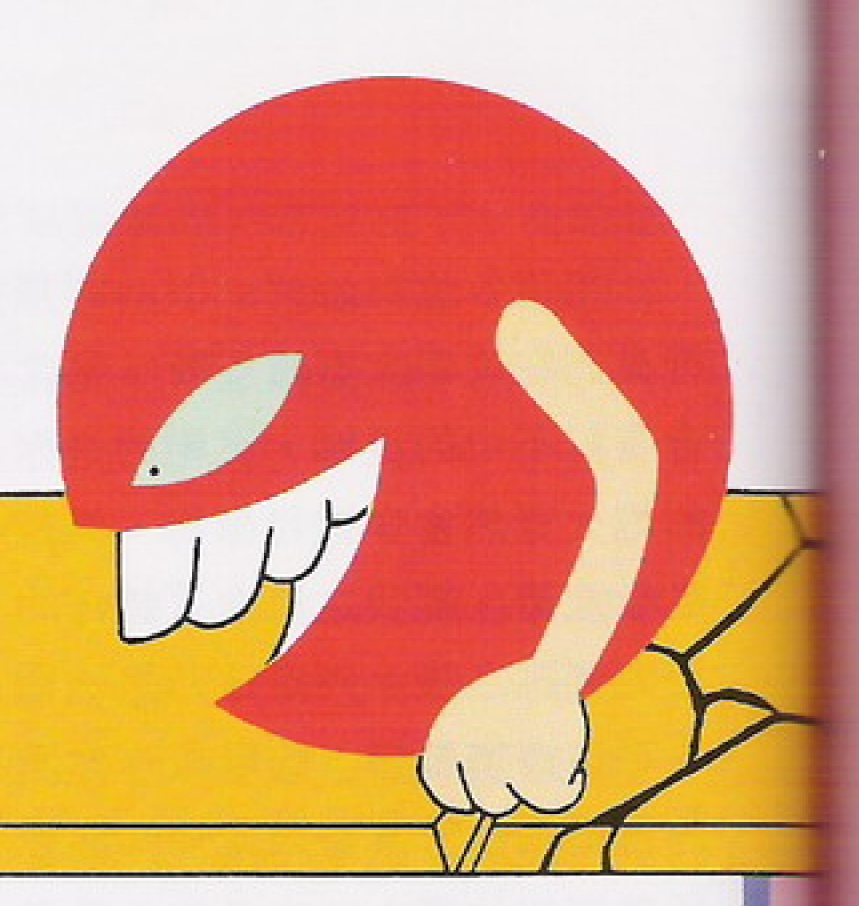






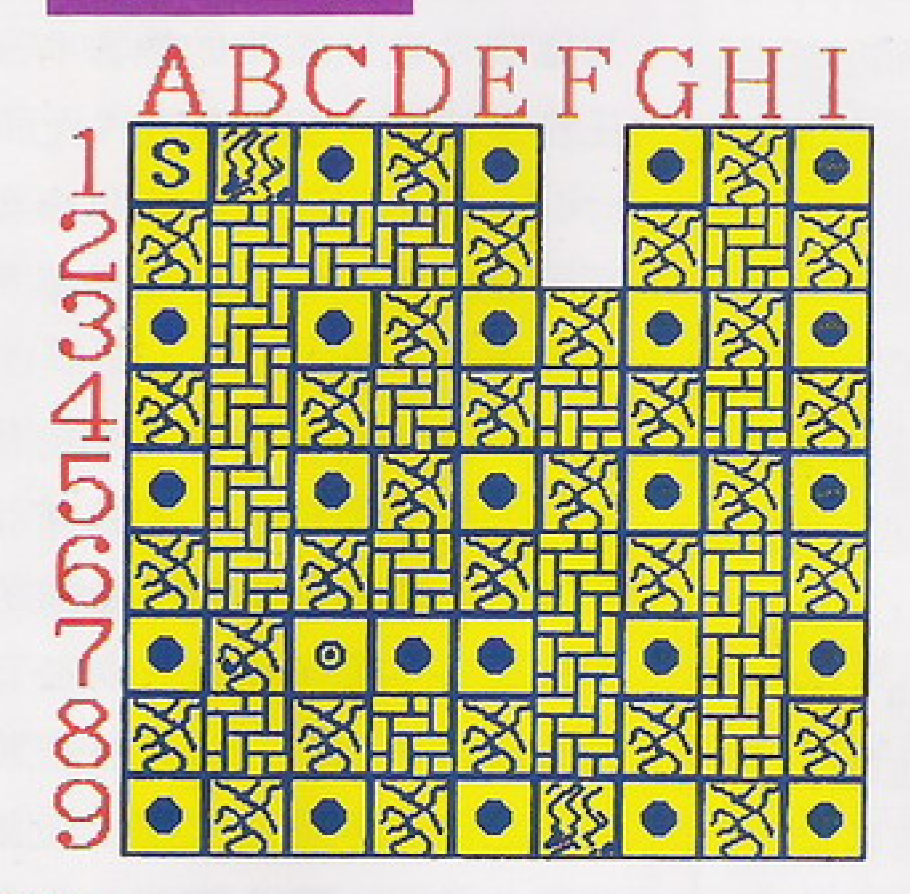
炸彈小子

過關路線(十二)



/墮落寢室

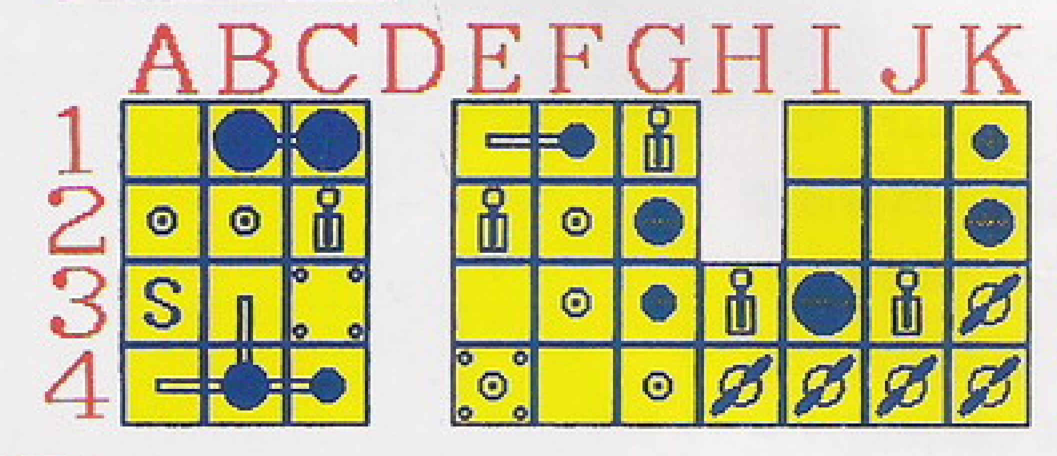
第 101 關



說明：

這一關只要算好路線，一路炸過去就可以了。由起點走到E9，邊走邊炸，依序炸掉A3、A5、A7、A9、C9的小炸彈，然後走到G9，依序炸掉I9、I7、I5、I3、I1、G1、G3、G5、G7、G9、E7、E5、C5、C3、E3、E1、C1的炸彈，回到起點A1。

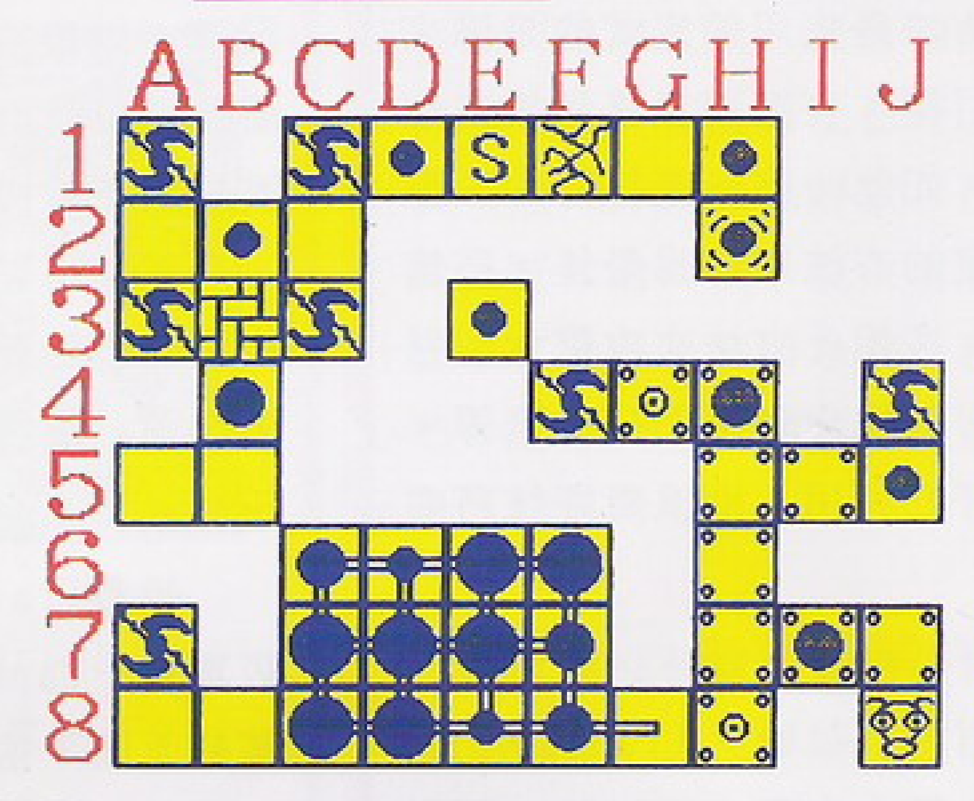
第 102 關



說明：

把B4的中炸彈往左搬到A4，C4的小炸彈搬到B3，A4的中炸彈向右搬到C4，B3的小炸彈往下搬到B4，爆破B4的小炸彈，如此就可除去E4的地雷，扳動C2的開關，C2變成傳送站，被傳送到E4，扳動G1的開關，D1的地方出現軌道磚，把C1的大炸彈向右搬至E1，爆破G3的小炸彈，扳動J3的開關，J3的地方變成小炸彈，爆破K1的小炸彈。注意不要扳動H3的開關，否則 .....

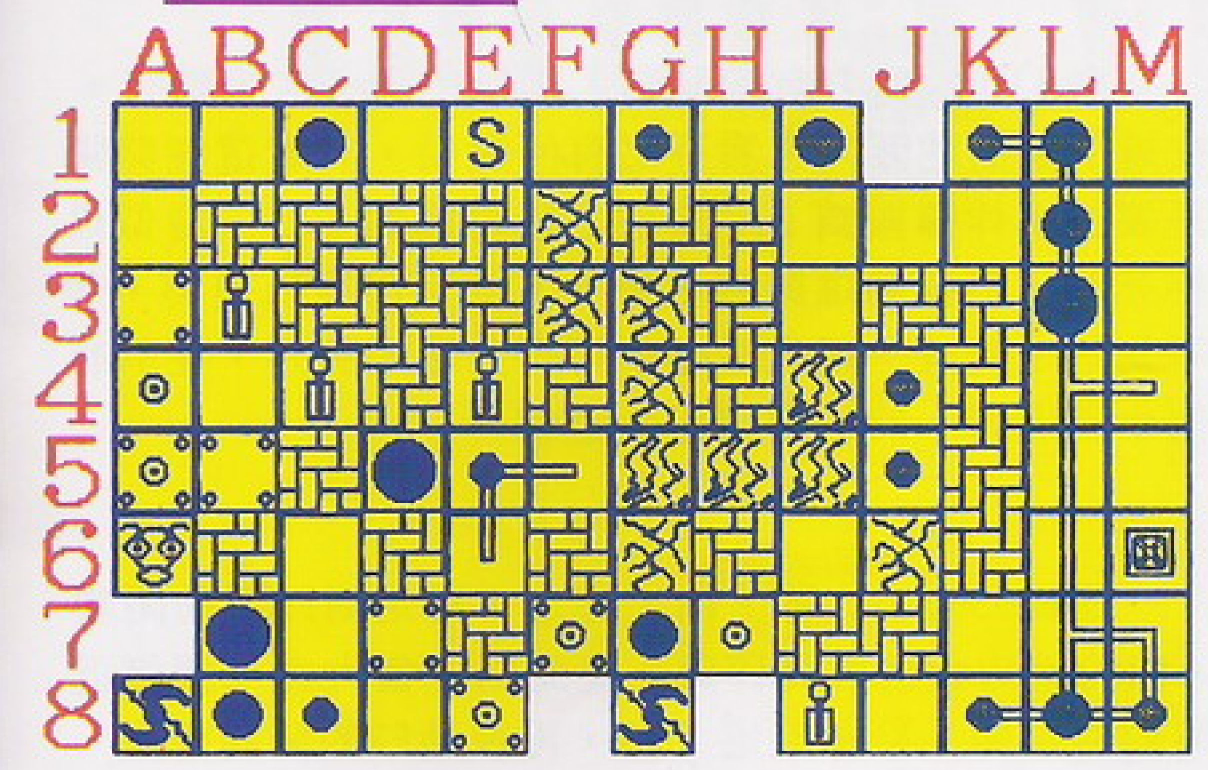
第 103 關



說明：

走到C1的傳送站，被傳送到B2，再走進A1的傳送站，被傳送到A8，接下來要一連串搬動十幾次炸彈，小心不要搞錯次序了。把F8的中炸彈向右搬到G8，F7的中炸彈向下搬至F8，E7的大炸彈向右搬至F7，D7的大炸彈向右搬至E7，D8的大炸彈向上搬至D7，E8的小炸彈向左搬至D8，F8的中炸彈向左搬至E8，F7的大炸彈向下搬至F8，E7的大炸彈向右搬至F7，D7的大炸彈向右搬至E7，C7的大炸彈向右搬至D7，C8的大炸彈向上搬至C7，D8的小炸彈向左搬至C8，E8的中炸彈向左搬至D8，E7的大炸彈向下搬至E8，D7的大炸彈向右搬至E7，C7的大炸彈向右搬至D7，爆破C8的小炸彈，如此就可除掉H8的地雷，走進A7的傳送站，被傳送到B2，再走到C3的傳送站，被傳送到H2，當H2的變化彈變成中炸彈時，爆破H1的小炸彈，爆破D1的小炸彈，向左走到C1的傳送站，被傳送到B2，再走到A3的傳送站，被傳送到H8，開動J8的藍色爆破車，走進J4的傳送站，被傳送到A5，爆破B4的中炸彈，再爆破J5的小炸彈。

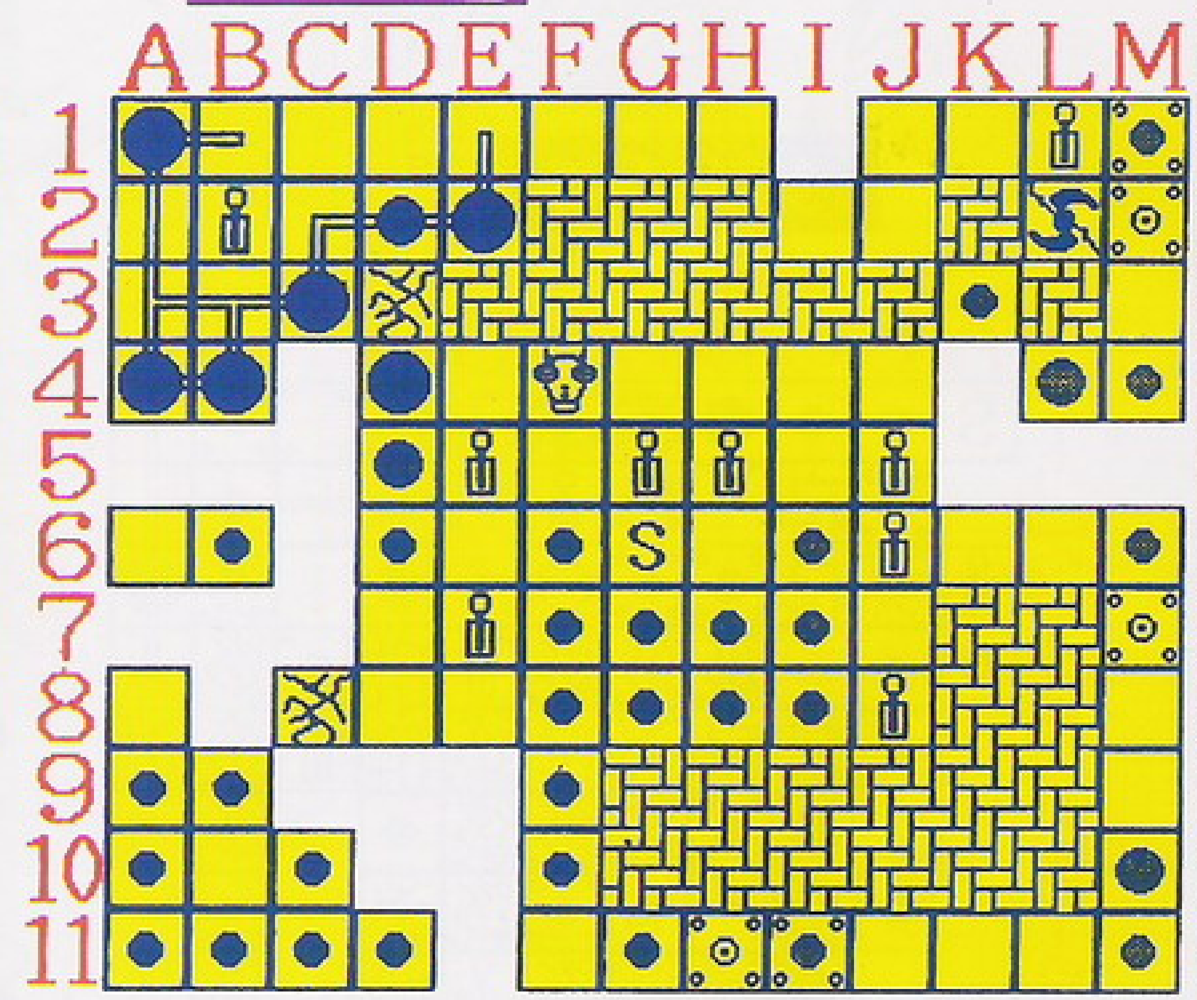
第 104 關



說明：

扳動C4的開關，在C2的地方出現開關，扳動B3的開關，A3的地方變成一般磚及小炸彈，扳動C2的開關，C1的中炸彈變成小炸彈，扳動I8開關，J6的地方變成耐炸磚及小地雷，把M8的小炸彈向上搬到M7，爆破之！把L8的中炸彈向右搬到M8，K8的小炸彈搬到L5，再把M8的中炸彈搬到L6，爆破L5的小炸彈，把L3的大炸彈向下搬至L4，經由I2、I6、J6、J5走到E5，把E5的小炸彈向右搬到F5，扳動E4的開關，E5的地方出現變化彈，把E5的變化彈向下搬到E6，再扳動E4的開關兩次，E5的地方又出現變化彈，當變化彈變成中炸彈時爆破F5的小炸彈，向右逃離，開動A6的藍色爆破車去爆破I1的中炸彈，依序爆破A3、C1的小炸彈，走到G8的傳送站，被傳送到E8，爆破B8的中炸彈，向左逃進A8的傳送站，被傳送到G7，爆破G7的中炸彈，向下逃進G8的傳送站，被傳送到E8。

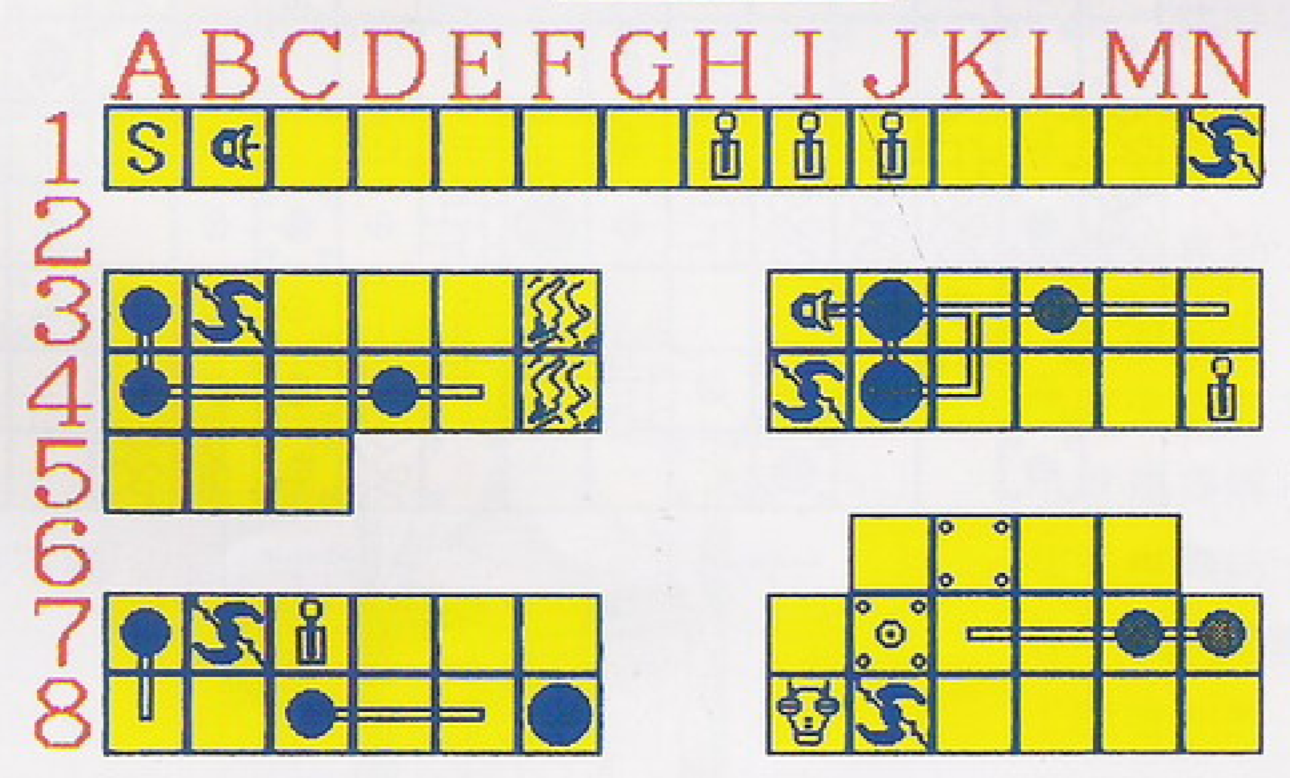
第 105 關



說明：

扳動E5的開關，I3的地方出現易碎磚，扳動H5的開關，H2的地方也出現易碎磚，扳動J5的開關，在K8的地方出現易碎磚，扳動J6的開關，在L8的地方出現易碎磚，依序爆破M6、 M11 、 I11 、 G11 的小炸彈，爆破M1、M4的小炸彈，扳動B2的開關，在B8的地方出現一般磚，啓動F4的紅色爆破車，走到B9爆破小炸彈，依序爆破D6、F6的小炸彈。

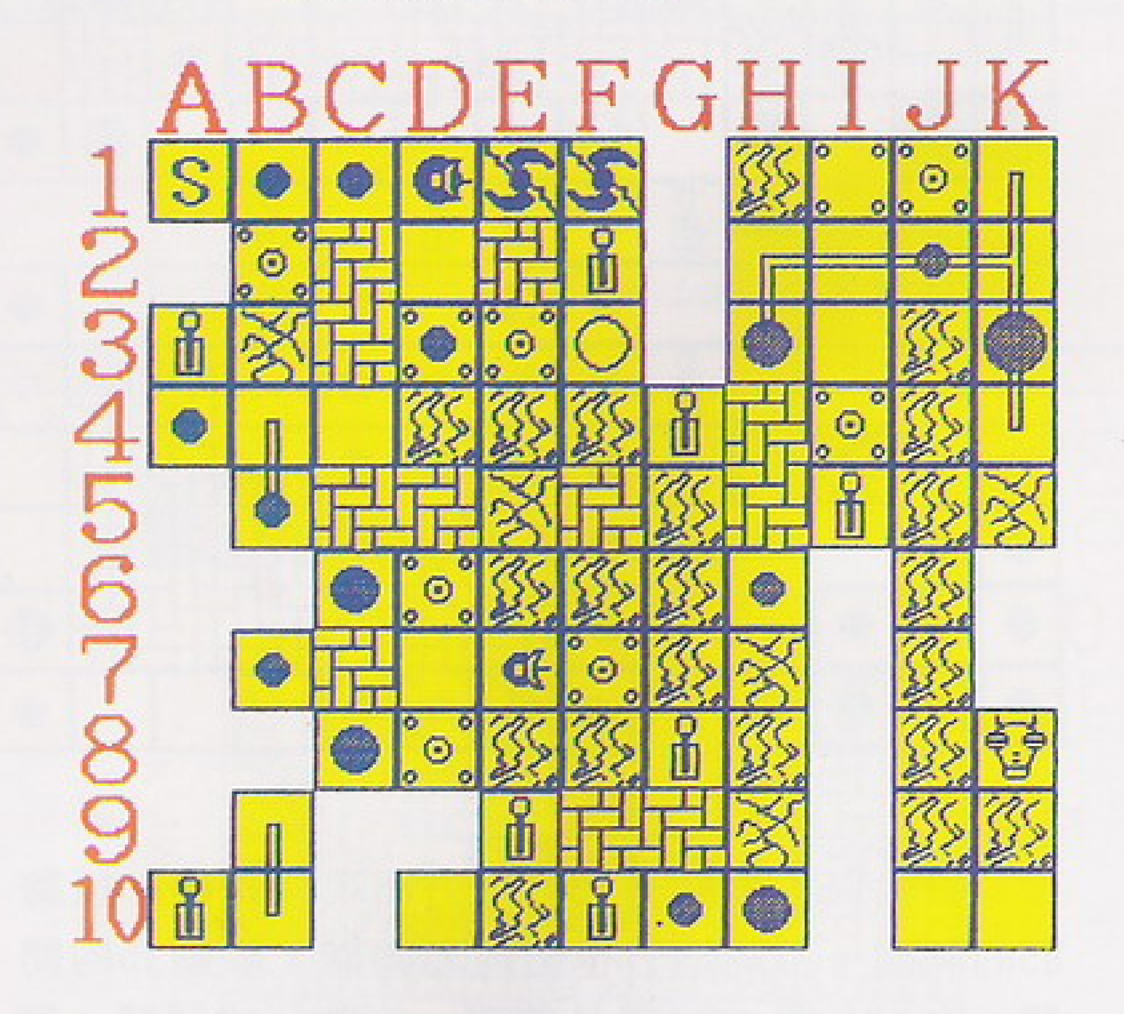
第 106 關



說明：

走至N1的傳送站，被傳送到M4，扳動N4的開關，M6的地方出現小炸彈，把J3的大炸彈搬到K4，I3的小型音控炸彈向右搬至J3，走入I 4 的傳送站，被傳送到B1，扳動J1的開關，在M1的地方出現一個傳送站，走進M1的傳送站，被傳送到C3，把D4的中炸彈向左搬到B4，爆破它！向上逃進B3的傳送站，被傳送到B1，扳動H1的開關，在K1的地方出現傳送站，走入K1的傳送站，被傳送到E7，爆破A7的中炸彈，向右方逃進B7的傳送站，被傳送到B1，爆破B1的小型音控炸彈，扳動H1的開關，K1的傳送站消失，再扳動I1的開關，在L1的地方出現傳送站，走到L1的傳送站，被傳送到N8，爆破M6的小炸彈，啓動I8的紅色藍爆破車，走進J8的傳送站，被傳送到L1，扳動H1的開關，在K1的地方又出現傳送站，走到K1的傳送站，被傳送到E7，爆破F8的大炸彈。

第 107 關



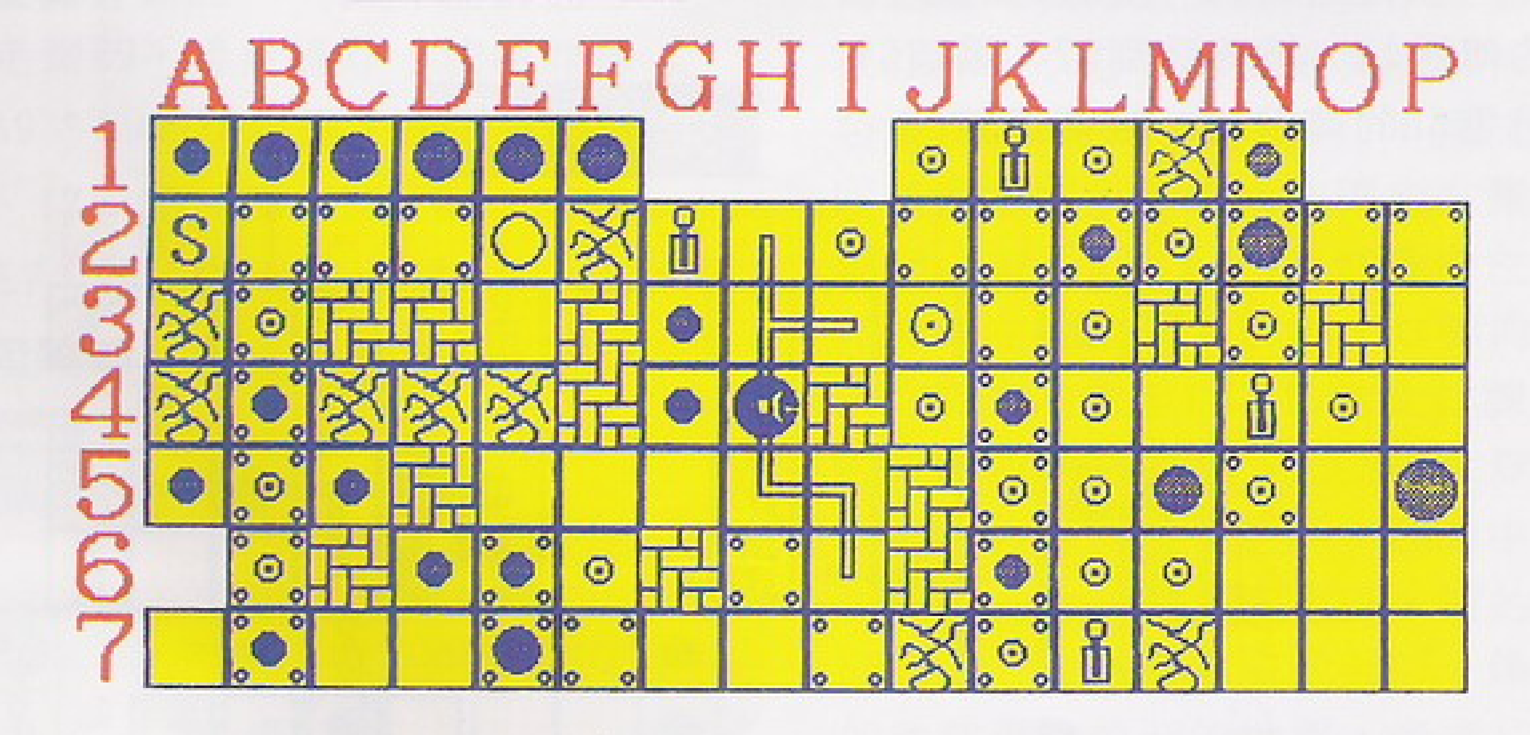
說明：

在 A10 的地方有個開關，相信你第一次扳動時，找遍了整個地圖，也看不出有何變動，其實這個開關是要把小炸彈搬到 B10 爆破之後再逃到 A10 ，看似自絕死路，但扳動這開關之後， B10 又出現軌道磚，想不到吧！而且，這也是唯一可行方法，另外，在B4有個小巡弋彈，B7的磁磚為軌道磚。

方法：

爆破D3的小炸彈，向上逃走，再走到F2扳動開關，C1的地方會變成易碎磚，走到C1，當大巡弋彈接近時向右離開，除掉大巡弋彈，再扳動F2的開關兩次，C1的地方又變成易碎磚，走到F1的傳送站，被傳送到A1，爆破B1的小炸彈，向右走進E1的傳送站，被傳送到B2，扳動G4的開關，B6的地方出現軌道磚，扳動G8的開關，B8的地方出現軌道磚，把B7的小炸彈向下搬到 B10 ，B5的小炸彈向下搬到B6，爆破之！向上逃走，再扳動G4、G8的開關，B6、B8的地方又出現軌道磚，扳動E9的開關； C10 的地方變成耐炸磚及小地雷，爆破E7的小型音控炸彈，爆破H6的小炸彈，再爆破 B10 的小炸彈，向左逃走，注意！一定要向左逃走，扳動 A10 的開關，在 B10 的地方出現軌道磚，爆破 G10 的小炸彈，扳動 F10 的開關，在I8的地方出現冰磚，把J2的小炸彈往左搬到I2，K3的大炸彈搬到J2，開動K8的紅色爆破車，走到J2爆破大炸彈。過關！

第 108 關



※註：

在K2處有小巡弋彈。

方法：

爆破B4的小炸彈，向右經E4到B7，爆破B7的小炸彈，把H4的中型音控炸彈搬到I6，爆破G3的小炸彈，扳動G2的開關，在E2的地方出現小型音控炸彈，依序爆破A1、A5、C5的小炸彈，經過B7、P7，走到N1，爆破N1，爆破N1的小炸彈，走到K1扳動開關，在J2的地方會出現小炸彈，爆破J2的小炸彈，再爆破K4的小炸彈，扳動N4的開關，P3的地方出現中型音控炸彈，扳動L7的開關，J7的地方出現易碎磚，再扳動G2的開關，E2的地方會出現小型音控炸彈，爆破E2的小型音控炸彈，爆破E6的小炸彈，最後剩下的磁磚排成ratt的字樣。

Ultima VI 創世紀 6

The False Prophet



超快攻略&攻略補遺

／詹景宏

在軟體世界20、21期所刊的創世紀IV攻略，非常淺顯易懂，對一些新手來說一定十分有助益。但你是否覺得要玩到最後須走遍所有的地下城實在太累了？本人所提供的方法，可以讓你很快玩完，敝人在遊戲中的第七天就破了。假如各位計算好商店的作息時間，一定能更快。廢話不說，以下就是方法：

（1）法術：要學會解魔法鎖、消除力場、召風術，最好再加學爆炸術或魔法鎖來開Sutek's Castle大門，及心靈移動術來使Sutek's Castle的吊橋放下。如果不學也無妨，還有其他方法可進入Sutek's Castle，只不過較慢，容後再述。

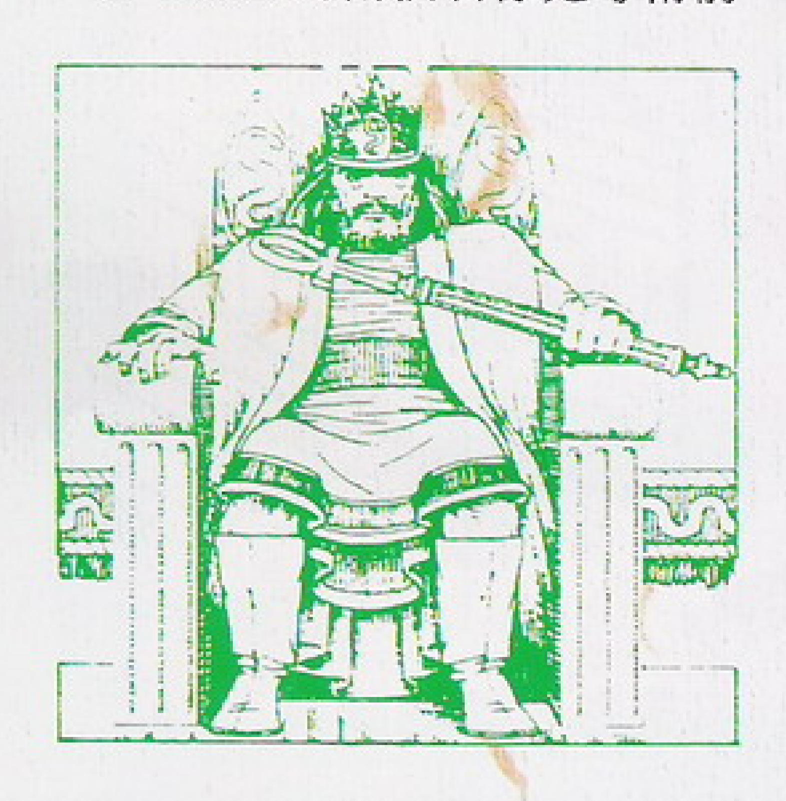
（2）等級：至少4級才能施展改變風向；5級才能施展爆炸術。

（3）準備好Cube，解放八座神殿，拿月之石，並準備好熱汽球和透鏡。詳細過程請參閱軟體世界20、21期。

（4）再來就直接到 Codex。在講方法之前，先告訴各位原理以後，各位就能像我一樣使用陰險又狡猾的方法。

細心的玩家會發現，把熱氣球帶在身上使用時，會出現在身旁一格的地方。而若那格上有人，熱汽球就會被擠到另一格。

所以你最少要有6名隊員（小老鼠Sherry不算，因為牠沒有上述把熱汽球「擠掉」的功能），在 Codex 的兩個石像鬼守衛前



排成如圖一的形式，然後施改變風向，風向選擇 South 南風（南風者，由南向北吹之風也），若在Party Mode，讓聖者站在 A；若在 Solo Mode，讓帶有熱汽球的隊員站在 A。

然後使用汽球，你應會發現如圖二，熱汽球出現在兩個守衛間（被你的隊員硬擠的），此時Use 熱汽球，你的隊員就爬上熱汽球（有時有些隊員會被擋在外面，但沒關係），隨便按鍵讓風把你往北吹，然後下熱汽球（Use）。此時你就已進入 Codex 的聖殿了！

再來放Cube、透鏡，請參閱軟體世界20、21期。

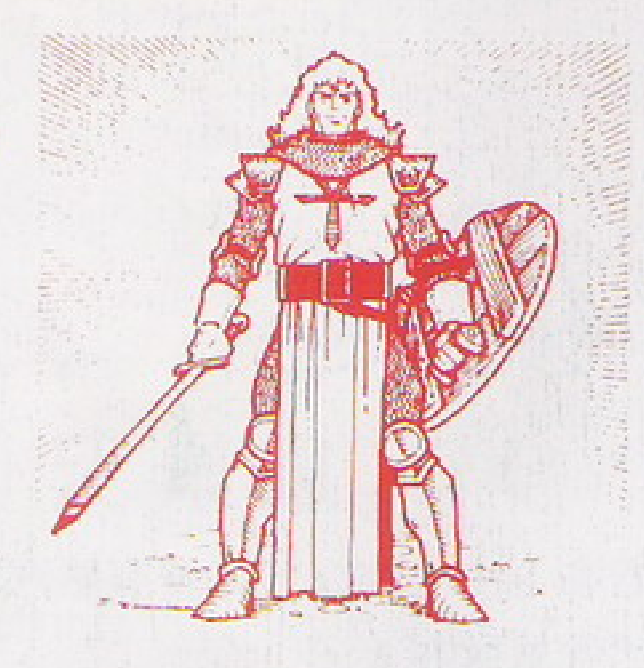
看完後，是否發覺比完全攻略要少了許多步驟？不過完全攻略就是要講求「完全」，所以囉嗦些也無妨。何況這個方法是給等不及要看最後結局的玩家用的；說實在的，這樣玩會少了許多與人交談及解謎的樂趣。

以下幾點是對於完全攻略上的一些小錯誤或未提及部分的補充：

1.20期P.72：神殿 Honesty 和Valor的屬性顛倒，即Honest提

升3點 INT，Valor 提升3點 STR 。

2.要到Sutek's Castle，可以從王宮的Sewers到Buccaneer's Cave，再通往Sutek's Castle。而所通往之處就是完全攻略上所說的Sutek's Castle Level 2左邊的「不歸路」。而那匹馬是雙頭馬，會說話，內容大約是教你判斷往左或右



才能拿到設計圖，不須像完全攻略上說的把牠宰了。何況在創世紀IV的世界中，多殺無辜總不是好事呀！（哪有聖者殘害生靈的道理？）

3.Wisp除了給你Armageddon，還有另一個功用。你在遇到牠時，談話中說interest。下次再和牠Talk時，假如你身上帶著The Book of Lost Mantras（從 Lycaeum 圖書館找到），牠會問你是否交易，按Y。然後牠會問你一個問題，若按Y，牠會告訴你一個消息；若按N，牠會把你每一個隊員身上都裝滿金塊，裝到你隊員的最大負重量爲止。把金塊拿去Britain 的The Royal Mint，說Exchange，你會發現一下就賺了兩三萬塊。

4.在 Yew 監獄的西南方有樹妖（Reaper），打完只要離開螢幕（磁碟機會讀取）再折回，若Shamino 聽到有聲音，就表示



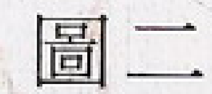


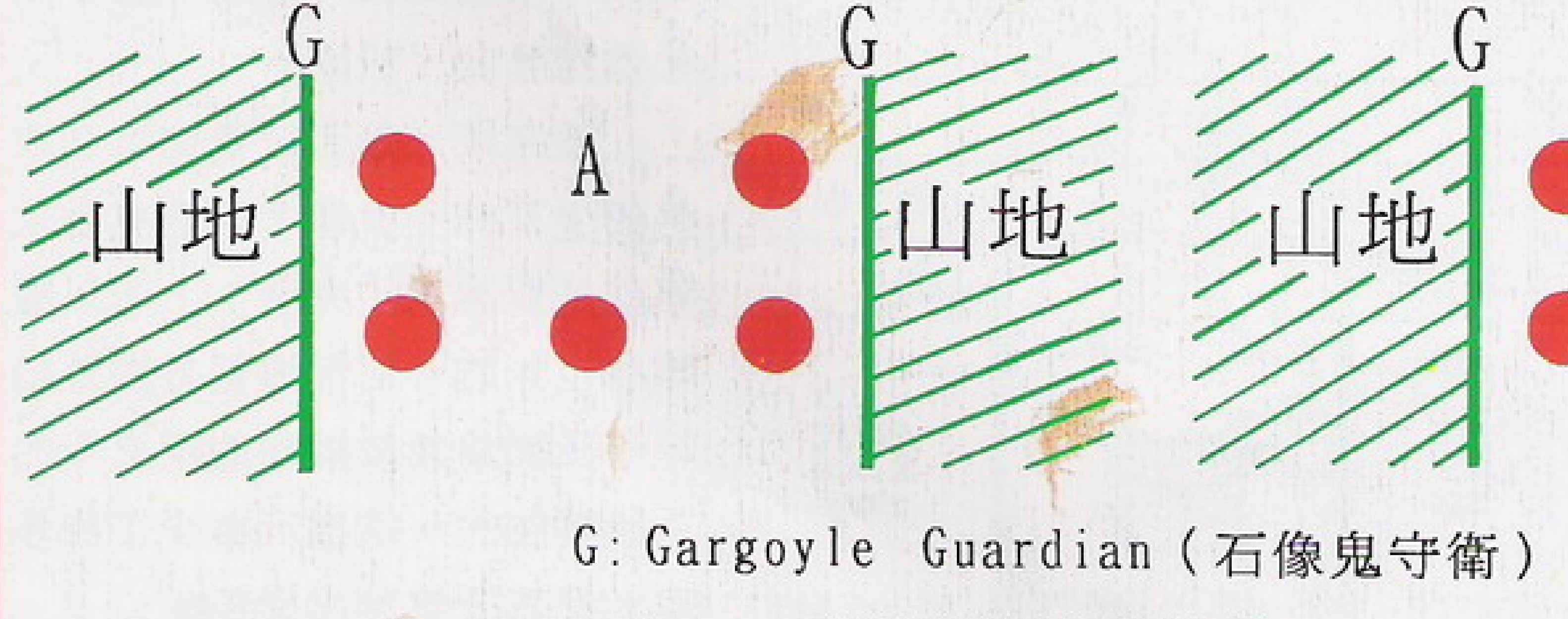
牠們又出來當你的靶了。如果運氣好，一次可賺兩三百塊；有時還有肉、藥劑等，還有經驗賺。對於不想修改的朋友，這是極佳的練功場（而且Reaper 是「樹」妖；樹者，不會跑走。被打成Critical了還在那裡給你轟，說有多乖就有多乖）。

5.Charm 這個法術很有用。尤其遇上Daemon時，施 Charm 讓牠們自相殘殺能省下你不少力氣。

以上是一些小小的心得，希望能造福各位（造福？我啥時變成那麼偉大？），使各位玩起來更順手。

圖一





G: Gargoyle Guardian（石像鬼守衛）

A:Avatar或帶熱汽球的隊員

●：其他隊員

B: Balloon（熱汽球）



洪荒帝国之旅（二）

/Indiana Jones

太陽！我恨太陽，它總是如此地强烈，如此地無情，最重要的是它又再次把我從美夢中拉回現實。

東方的山腰間，才泛起一絲魚肚白，我們已收拾好了東西，準備出發。離開了 Disquiqui 不一會兒，我們就到了昨天經過的那個三叉路口，不同的是這次我們在路旁的樹叢中發現了一個池子，也許是天色昏晚之故，昨天我們並沒有看到它。

不論如何，這個池子十分引人注意，因爲它的精緻美觀的程度，絕非 Eodon 任一個種族能造出來的，不知怎的，我忽然想起了地下城的傳說。也許…

「Indi，你記得地下城傳說嗎？這個池子一定和它有什麼關連。」Rafkin說道，眞是英雄所見略同。

我點了點頭，說：「也許這就是入口，有可能吧？」，大伙看著我。好半天，Jimmy 才開口：「我們下去看看，否則永遠也不知道怎麼回事。」於是乎，我們四個一一跳入池中…

一陣白光在面前閃過之後，我們似乎身處在另一個地方了。週圍有八個相同的池子，我們討論了一陣之後，大家都認爲這是一種傳送裝置。不過，到底誰有這麼大的能耐，做出了這個高科技的裝置？

利用傳送池，我們很快的回到了Yolaru村，並把在Tichtic-atl「借」來的十支 Obsidian Sword 交給酋長，他看了看這些上品貨，笑著說：「好傢伙，眞有你的！我加入你的聯盟。」我們小小的慶祝了一番之後又再度出發。

由於谷地中的生禽猛獸十分危險，所以我們決定先回實驗室

RAFKIN'S LABORATORY

1.Fire Extinguisher
2.Rifle
3.Ammunition
4.Jar of Potassium Nitrate —Saltpeter
5.Jar of Sulphur
6.Jar of Charcoal
7.Metal Hammer
8.Wire Screen
9.Fireman's Axe
10.Metal Bucket
11.Mortar
12.Scissors
13.Jarof Magnesium
14.Bottle of Liquor
15.Camera

THE SAVAGE EMPIRE



拿些現代化的工具和武器。Rafkin 說實驗室在 Rurak 南方的島上，沒有傳送池，我們只好慢慢走去。

時間一分一秒過去，大伙也累得東倒西歪的，好不容易找到實驗室時，月亮早已高掛在天空了。我撬開了幾個箱子（使用Use指令），找到了一把來福槍和30發子彈，Rafkin則拿了一個篩網（Wire Screen），說可以來製造火藥，還拿了一把榔頭（Hammer）。Jimmy 找到一支消防斧，他覺得蠻好用的便帶在身上，Triolo最有趣了，拿了一個滅火器和一台照相機，說是什麼少見的珍寶，他要留下來做紀念，大伙看他傻不隆咚的，都笑成了一團（以上物品請帶齊全）。

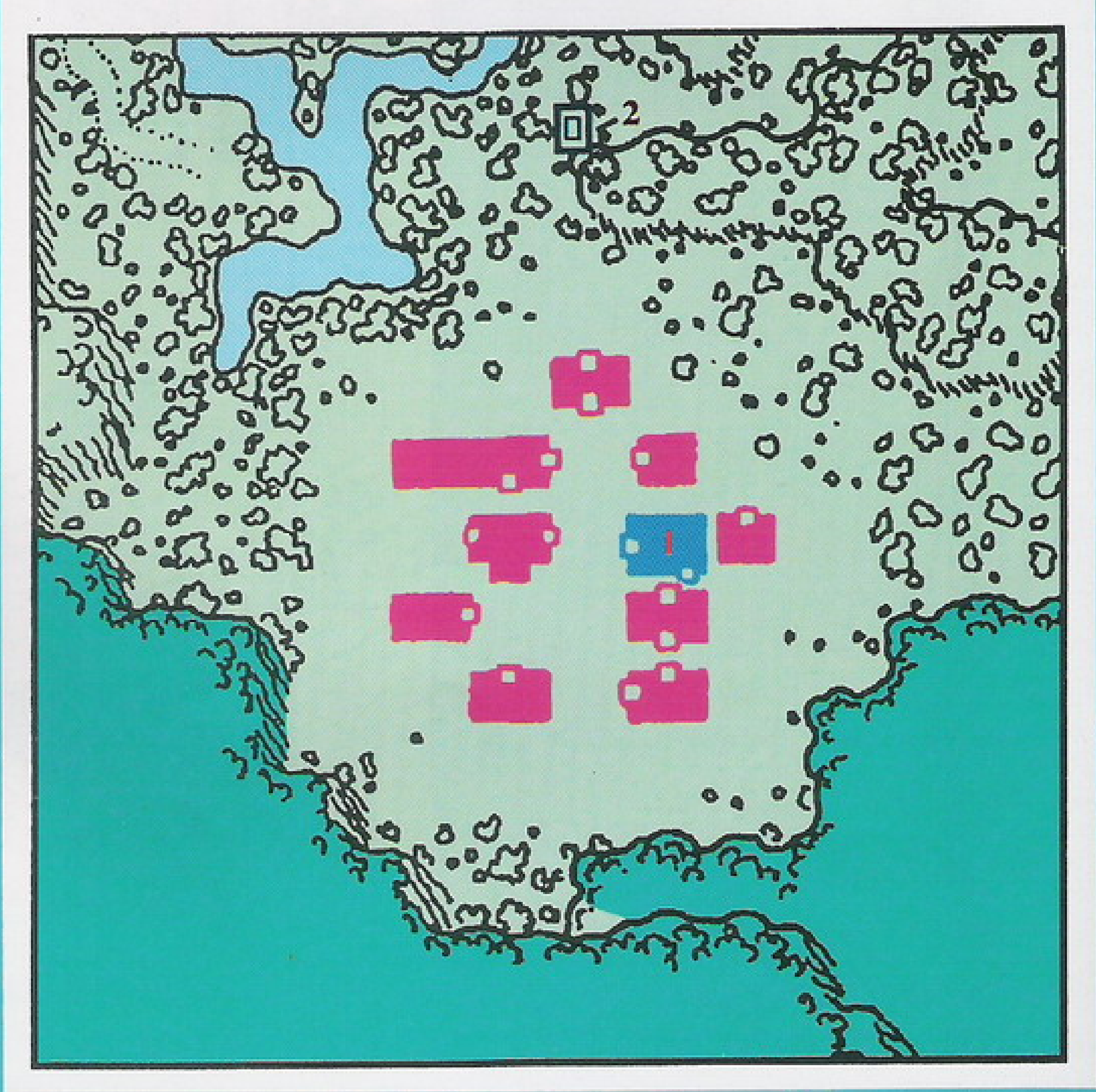
在實驗室中搜括一番之後，我們實力大增，不過來福槍只有一把，子彈也不多，所以我們打算先製造些武器。先到Yolaru東南方由北數來第二個山洞中取一些硝化物（叫Refkin對著Gurden of Crystal 用 Use 指令即可，大約一、兩百份即可），再到Jukari 附近找一些硫礦粉（Use 篩網在冒氣泡的池子），然後折些樹枝（對小樹 Use）燒成木炭，最後把這些一股腦的丟進研缽（Mortar或 Grinding stone）中 Use 一下就做出火藥了。

接下來，我們又到Tichticatl 城中「借」了些陶器和布條，然後到Tichticatl東北方的恐龍墳場中，找到焦油（Tar）池之後，把布條 Use 在池中就成了引線，再把布條 Use 在陶器上（該隊員身上必須有 5 份以上的火藥）就做成了手榴彈（竹槍可以不做，以後會有更好的武器。用手榴彈炸死的恐龍是沒有經驗點數的，所以看炸得差不多時，再親手砍死才有賺頭），等我們完成了這批手榴彈，又過了好多天了，不過，我們也說服了Jukari 和Haakur加入我們的聯盟。

在採取硫礦的途中，我們無意間來到了Jukari，村民告訴我們，在不久之前，火山爆發了，由於是在晚上，所以大家都沒有任何防備，現任酋長的父親，也就是老酋長，也在那次大災難之中死了，他們還說東北方的Haakur 根本是野獸（這點我可以證明，Haakur族是17萬年前的尼安德塔人，連話都不會說！），兩族之間的爭戰連年，勇士們紛紛戰死，好不悲慘。

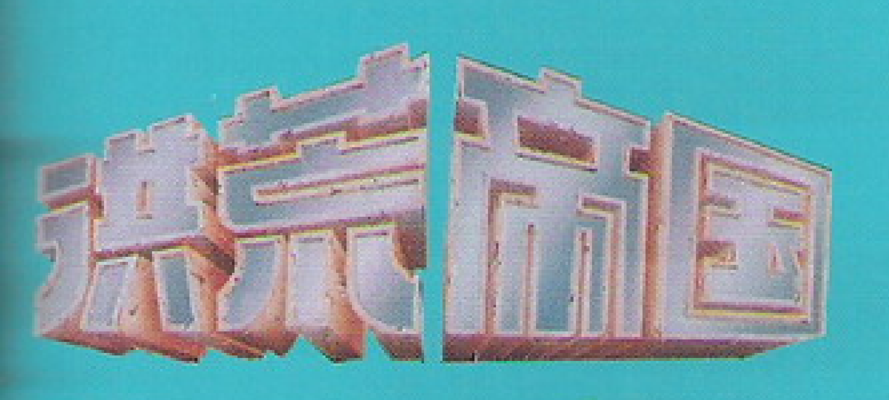
在營火的右邊，就是酋長Jumu 的房子。「我們的族人，每天提心吊膽的生活，惟恐火山精

JUKARI VILLAGE



1.Chief's Hut
2.Teleport Plate





靈再次發怒，像上次精靈發怒時，眞是空前的大災難，不但我父親死了，連通往洞穴的路都封死了。」他憂傷的說著。

「洞穴？什麼洞穴？」我問道

「祭祀精靈的洞穴啊！在我們的巫醫還沒被火山噴出的石頭K死之前，他可以在那裡和火山精靈溝通呢！洞穴中還有一塊記載Jukary所有歷史的神聖毛皮。可惜一切都被陷在洞內拿不出來了。」說完，他深深的嘆了口氣。

「你願意和我們聯盟嗎？」我想我已經猜到Jumu要給我們的工作了。

「其實我們並不喜歡和別族打仗，但也不能這麼輕易的答應你的要求。這樣吧！如果你能把我們神聖的歷史毛皮拿回來，我就把洞裡的鑽石和翡翠全部給你，如何？」

Rafkin忽然插嘴說道：「I-ndi ，我曾聽過有人在溫度極高的甲板上使用滅火器，使人可以通過，我想，火山熔岩的溫度固然更高，但我們不妨試試，反正Triolo不是把滅火器帶出來了嗎？不用白不用。」

「有道理。Jumu，我們會幫你取回神聖毛皮的，放心吧！」說完，我們幾個就上路了。

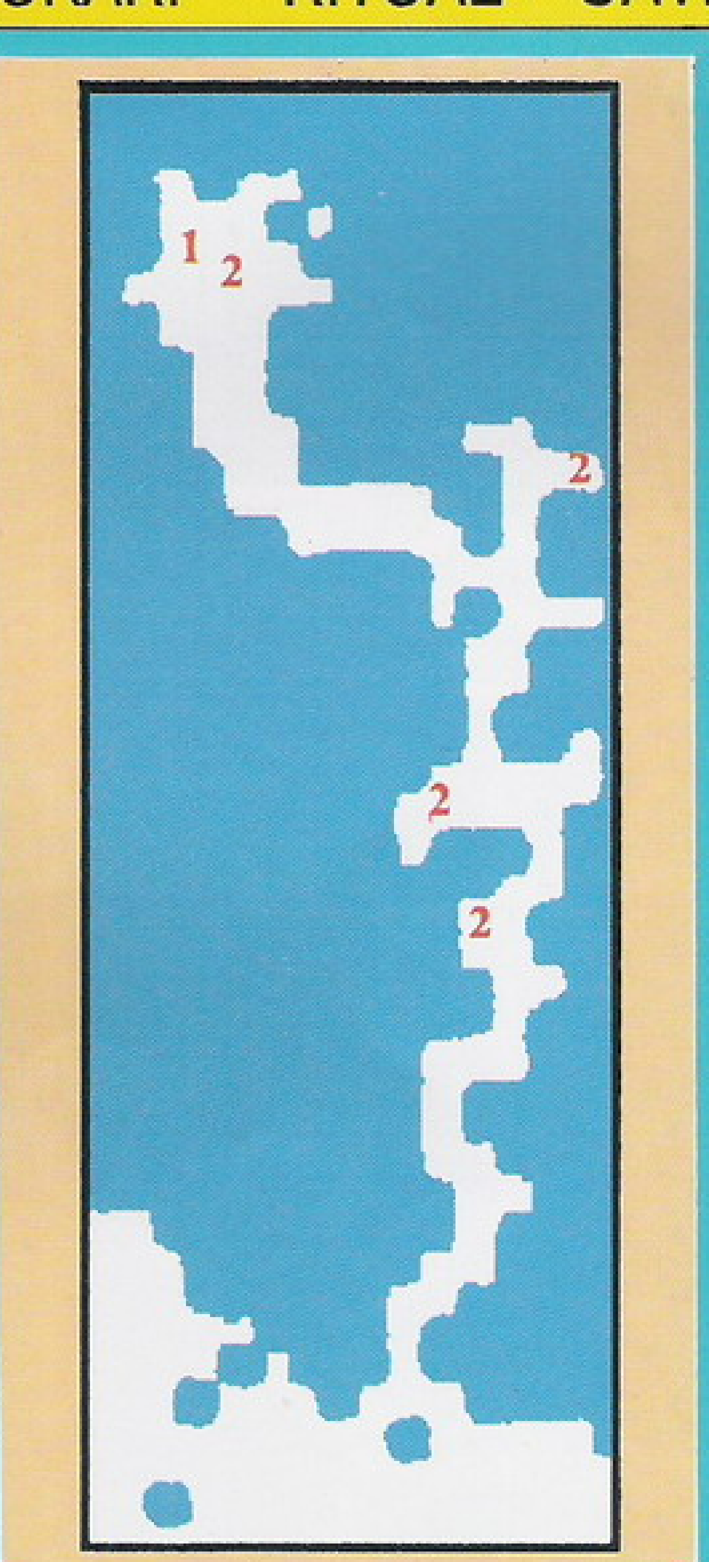
THE SAVAGE EMPIRE

出了Jukary往東走沒多遠就到了火山熔岩帶、溫度之高，令人無法想像。

我們一邊走一邊使用滅火器，竟然蠻有效的開出了一條通道，大伙便趕忙衝過去。

洞穴並不很深，所以外面的陽光還能照進來，並不需要用到火炬，往內走沒幾步，就到了盡頭，一些施法的工具散置在地上，還有某人的屍骨，最讓我們注意的，當然是那張神聖毛皮（H-ide），Jimmy順手拿了好些翡翠。四處搜索一番之後，並沒有發現其他特別的事物，於是我們便回Jukari向Jumu交差。

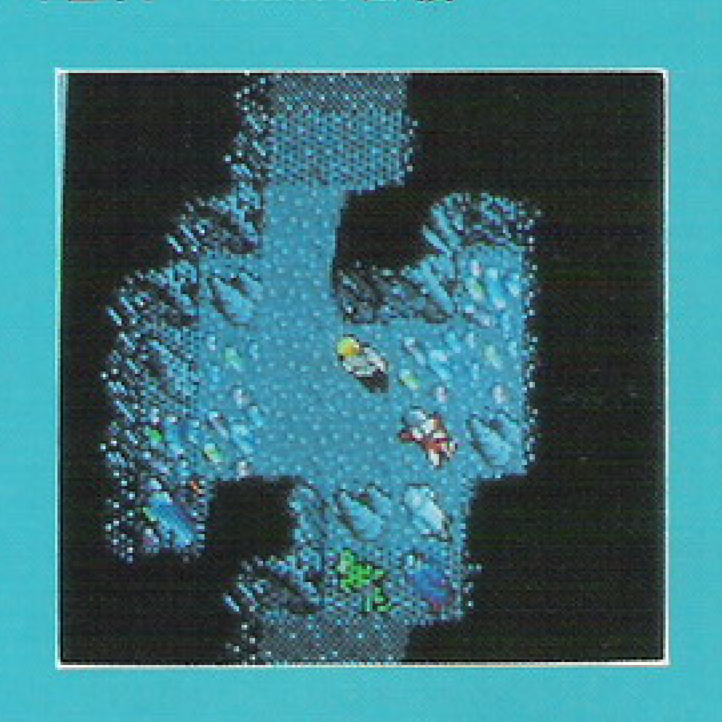
JUKARI RITUAL CAVE



1.Sacred Hide of Jukari History

2.Emeralds

Jumu看著那代表Jukary文化傳承的神聖毛皮，不禁激動的流下淚來，充滿謝意的眼神，使我們的辛勞一掃而空。在Jukary村外休息了一夜，大伙便向Jukary的世仇—Haakur出發。



Haakur族的長相眞是令人不敢恭維，扁扁的頭、塌塌的鼻子、呆滯的眼神，最誇張的是幾十個族人只有兩個會講話，這是什麼爛村落？眞是×＠☆…

最左邊的洞口，一進去就遇到了第一個會說話的「人」—U-gyuk，他自稱是族中最強的戰士，說著他還一邊做出打死蟻人的pose，一副很神勇的樣子，正好大伙被一大堆裝備壓得喘不過氣來，於是就諂媚他一下，然後請他join隊伍，他是很好的苦力兼人肉盾牌喔！（由於他和Pindi-ro的Dokray有點私人恩怨，你只能選其中一個加入你的隊伍。）

再往內走了沒多遠我們就遇到了Haakur的酋長—Grugorr。

「我們最大的問題就是在我們附近的巨蜘蛛穴，那裡面是巨蜘蛛的窩，每當夜幕低垂，這些蜘蛛就外出覓食。而不幸的是H-aakur 的洞穴就在它們附近，你知道嗎？眼看著親人、朋友、一個個被蜘蛛吃掉的感覺，是多麼





的痛苦，雖然我們做了無數次的反擊，可是卻徒勞無功。只有火才能破壞強韌的蜘蛛絲，但落後Haakur卻不會用火…」他辛酸的說道。

「和我們聯盟吧！也許，我們可以幫助你和你的族人對抗巨蜘蛛。」我安慰他（鍵入Unit）。

他想了想，說道：「我最親愛的孩子 Krukk ，在上次的反擊行動中陣亡了，假使你能爲他復仇，並且帶回他的盾牌做爲證據，我就加入你的聯盟。不過，出發之前別忘了帶些火炬之類的東西再去。記住！蜘蛛網只怕火。」他高興的說著。

爲了節省時間，我們把上次用剩的沾有焦油的布條綁（ Use ）在小樹枝上，做了些火把（最好到Tichticatl去拿火爐（Brazier），比較輕）之後，我們便前往東南方的蜘蛛穴去探險。

一進洞，就有一隻張牙舞爪的巨蜘蛛歡迎我們這些「美食」，生平最怕蜘蛛的我立刻給了它

THE SAVAGE EMPIRE

一槍，送它上西天去。一邊燒蜘蛛網，一邊前進，還要一邊搜索，眞是有夠累。我們先到東南的區域搜索沒想到竟然找到了一把來福槍、一個照像機，還有…一具屍體！看來有某個現代人先來過了，而且沒有離開，因爲死人是不會走路的。

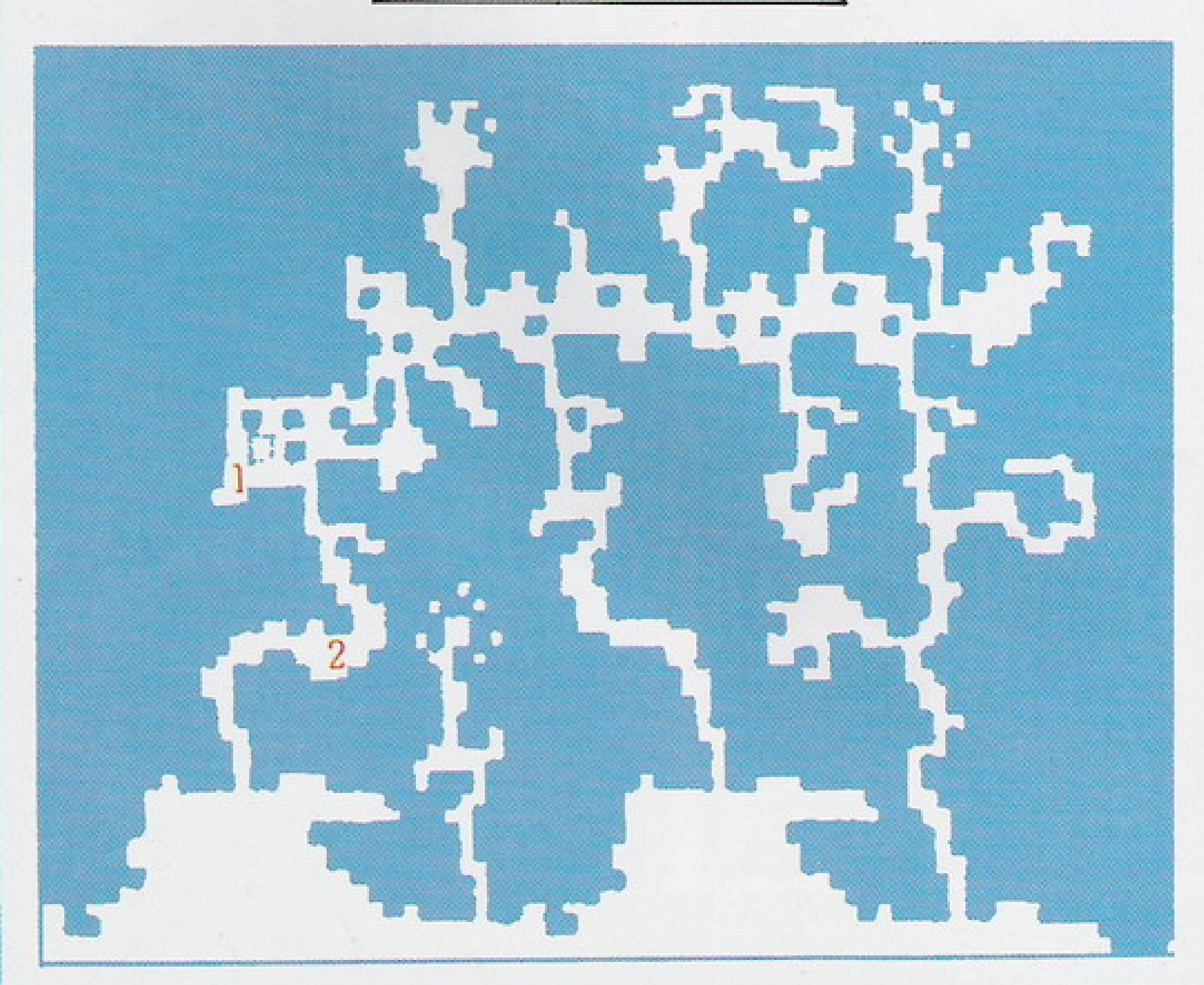
接下來我們往北方搜索，北邊的空間很大，不過到處是蜘蛛網，在正中央處有一個蟻穴的入口，在那四週則佈滿了人類、蟻人和巨蜘蛛的屍體，看來三大種族在此有過一場激烈的戰鬥，結果顯然是巨蜘蛛獲勝，而且它們還封住了蟻穴。

在北方牆角邊的蜘蛛網下，我們找到了 Krukk 的盾，再次經過蟻穴入口時，我忽然興起了一探蟻穴的念頭，於是用火燒破蜘蛛網，爬下蟻穴（ Use 穴口的木頭即可，下去前務必先save），沒想到才一下去就遭到强烈的攻擊，我們連忙狼狽不堪的撤出蟻穴，然後一溜煙的離開這個令人毛骨悚然的蜘蛛巢。（注意！蟻穴封口打開後，蟻人會傾巢而出，所以務必要逃離蜘蛛穴。）

回到Haakur之後，我們把盾交給了Grugor看，他欣喜若狂的答應了我們的聯盟的要求。

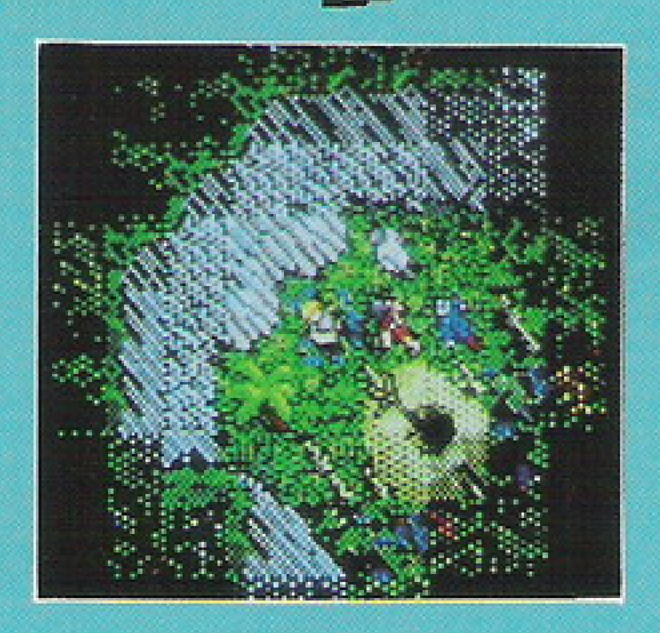
解決了 Jukarui 和Haakur的

HAAKUR CAVES



1.Chief's Cave
2.Ugyak

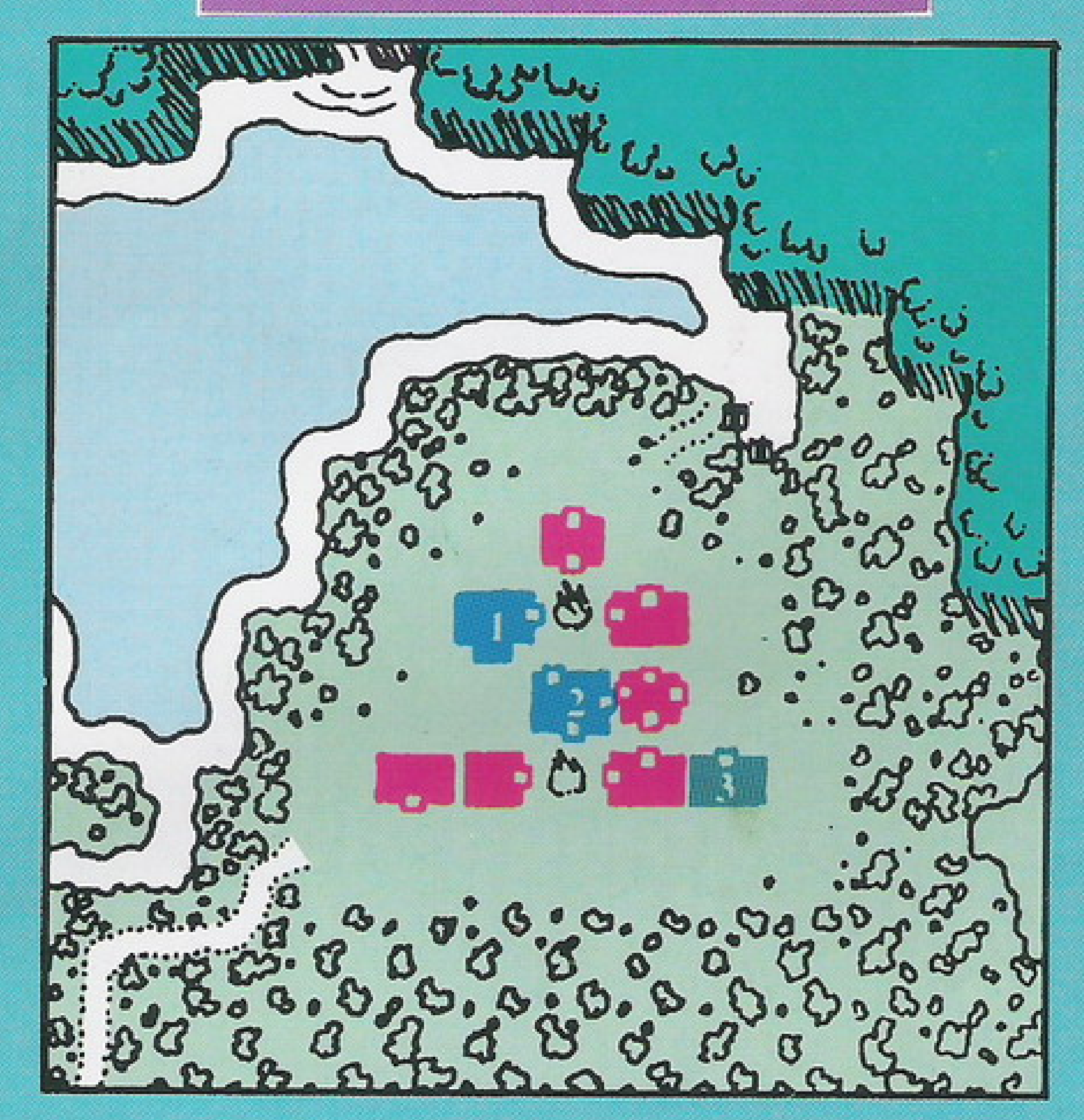
THE SAVAGE EMPIRE



SPIDER CAVE

1.Krukk's Shield
2.Entrance to Myrmidex Caves
3.Rifle and ballets
4.Many Bodies

NEW PINDIRO VILLAGE



1.Queen's Hut
2.Shaman's Hut
3.Dokray's Hut

問題，並製造了一大批土製手榴彈後，旅程可說是開始了另一個新的階段。由於手上沒有任何有用的資料，所以我們決定先到北方的 Pindiro 去找Dr.Spector的助手 Fritz ，希望從他那邊得到一些新的消息。還有，聽說唯一知道 Urali 所在地的瘋巫師—T-opuru 也在北方，看來，北方是我們最好的去處了。

透過傳送池，我們到了Kur-ak和Yolaru之間的小路邊，再往北走了一段漫漫長路，我們終於到了 Pindiro 。

Pindiro 就座落在 Eodon 最北邊，依山傍水是 Pindiro 最佳的寫照，村民們打獵、捕魚，過著悠閒自在的生活，令人好生羨慕，村中還有燻魚、燻肉可以吃，太棒了。Dokray也住在這裡，告訴你join可以請他加入你的隊伍。

在這個村子中，酋長竟是個叫 Inara 的女王，亂奇怪一把的，第一次和她見面的時候，她居然對我們的現代服飾一點都不吃驚，這倒令我蠻驚訝的，正當我暗自奇怪的時候， Inara 忽然開口：「又是陌生人，前不久才來了一個自稱為 Fritz 的怪人，他穿著奇怪的衣服，長著奇怪的頭髮，用奇怪的方法戰鬥—不用任何武器，只憑一雙手，即使如此，Pindiro 仍然沒有人能擊敗他，他現在住在北方懸崖盡頭的山洞中，他們是一道的吧！」

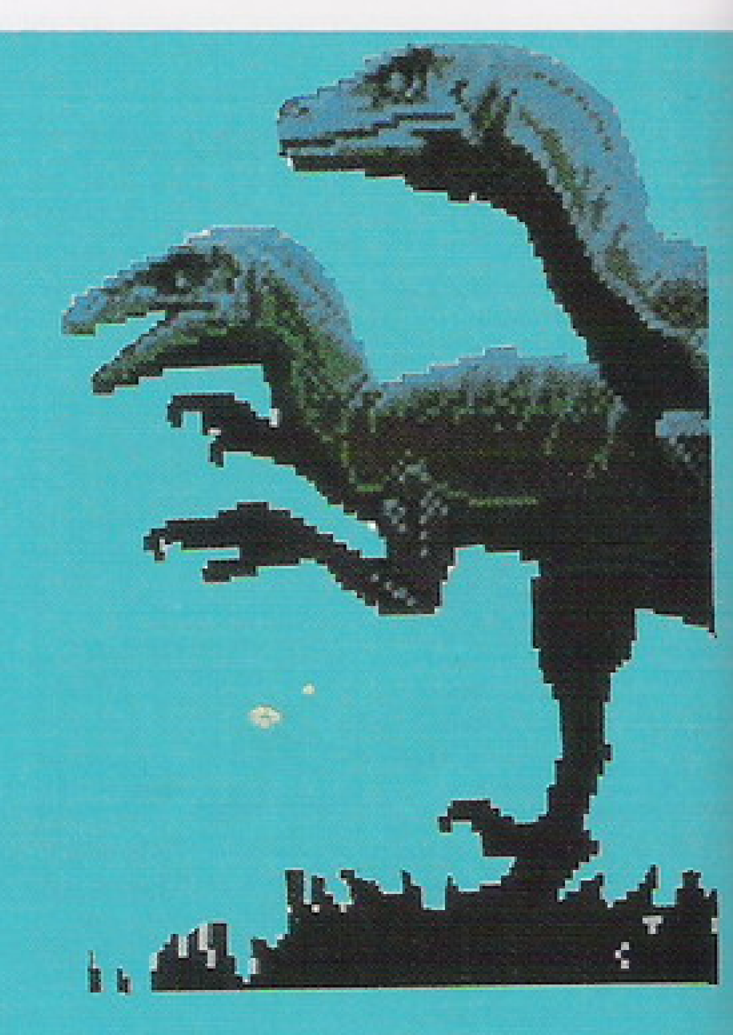
我點了點頭，由於一時不知要和她說些什麼，便提起聯盟的事（Unit）。

聽完了我們的要求，她笑了笑，說道：「不知從多久之前，Pindiro 就在和它許多的宿敵作戰，永無休止的戰爭早已成為生

活的一部分，但這是否值得呢？我不知道，我只知道無數的勇士們倒下，孩子不再歡笑，族人日漸減少，我想，是停止的時候了，我加入聯盟。」

她如此爽快的回答使我呆住了好一會兒，雖然我沒有再說什麼，但我相信她能看出我的感激。

於我，不久之前，我和Dr.Spector 在瓜地馬拉進行考古的工作，我發現了一個黑色有光澤的小石頭，並交給他，幾天之後，我再去找他時他就說什麼他掌握了一種能量，還做了實證來證明，



晶腦（Crystal Brain）回來。他說他要用他發現的東西征服地球，我認爲他瘋了，於是帶著水晶腦和所有的彈藥離開了他。」

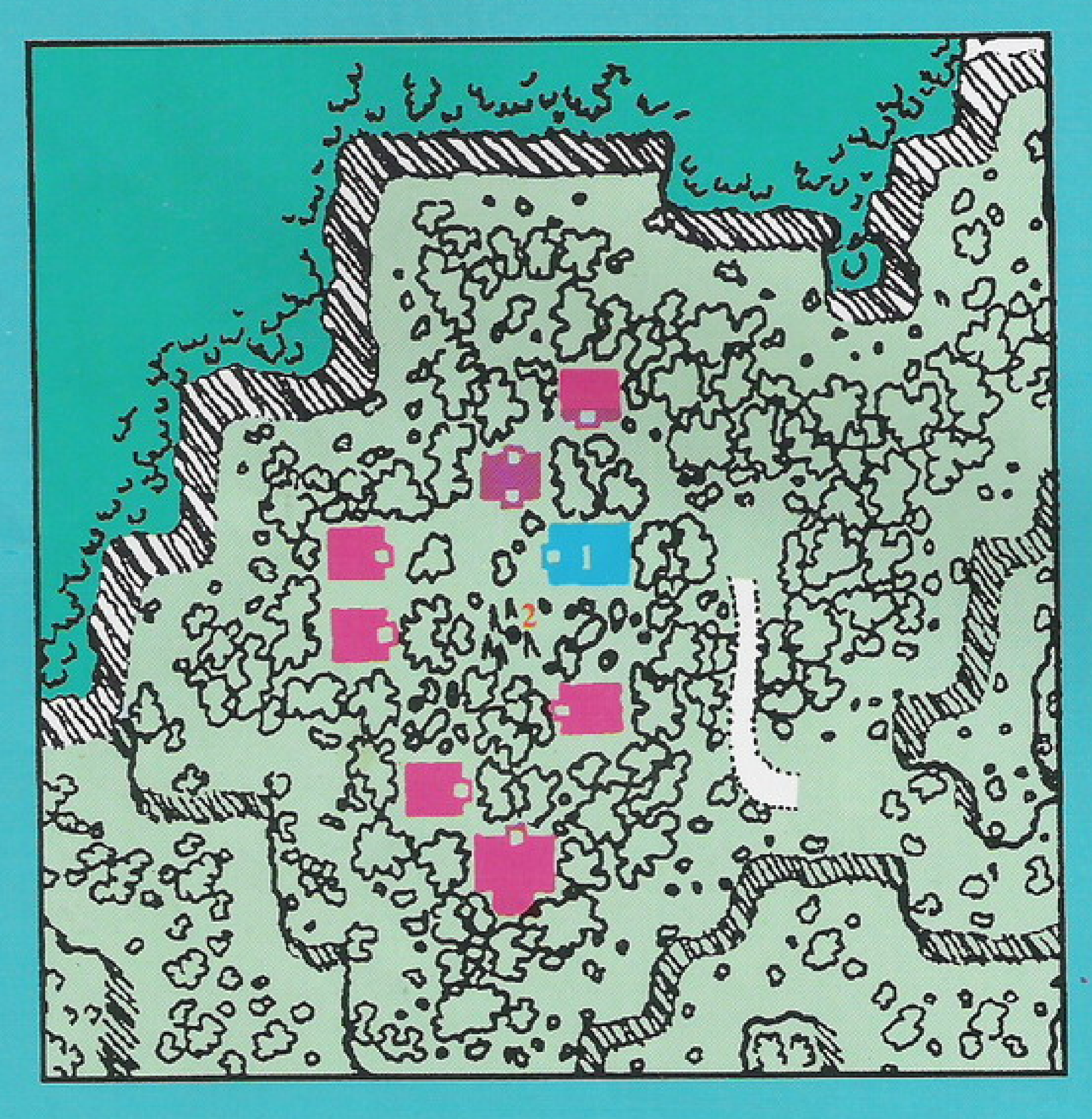
「水晶腦是什麼？」我好奇的追問下去（鍵入Crys）。

「我不知道，不過也許你能發現它的功用，拿去！它是你的了！」說著他便交給我一塊藍色石塊。

「對了，你說你離開Dr.Spector 時帶了些彈藥？」我又問道（Amum）。

他點頭：「我是有一些彈藥，可惜沒有來福槍，Dr.Spector把它弄壞了，你要的話把這60發子彈拿去吧！反正我用不著，不過，回家之前別忘了帶我一起走，我等你。」

OLD PINDIRO VILLAGE



1.Chief's Hut
2.Myrmidex Hole

告別了 Pindiro，我們便往北邊去找尋 Fritz 的蹤跡，費了好大一番工夫，我們才在湖西岸的山洞中找到了 Fritz。

「文明人，歡迎來到地獄。」他說。「我是Dr.Spector的助手－ Fritz，現在你們，我和Dr.Spector會站在這裡，可要歸功

結果實驗過程中，一個巨大的黑影把我倆帶到了 Eodon。

到了這裡沒多久，Dr.Spector 就不再專心於找回家的路，反而開始研究那個小石頭，而且還失蹤了兩週，當他再次出現時，渾身充滿了神奇的光芒，眼中發出瘋狂的神采，還帶了一個水

註：

Fritz 的洞很大，分內外兩部，由一個大石頭隔開，用手榴彈可以移動它，外部沒什麼好說的，內部到底有什麼好東西呢？不告訴你，什麼都知道就不好玩了！



ORIGIN

Ultima 新手上機篇

／Indiana Jones

嗨！各位好，我是Indi，在Eo-don谷地的冒險結束之後不久，我又再次出發了，這次的目的是火星，任務是把一些火星上的名人救回地球，這到底是怎麼回事呢？不要急！下期我們就進入旅程爲你解答所有的秘密。至於這期嘛，題目寫的很明顯了，是給新手看的，其實老手也不妨參考一下，也許會發現一些你從沒注意的趣事也不一定喔！

創造完人物之後，選「Run introdction」即可看到精美的動畫和這次旅程的遠因近果，你是不是看不太懂呢？不要緊！說明書的前言部份就是這個故事的序章，好好看一下吧！看完之後，便可以進入遊戲了，不過，在那之前Indi先提醒你兩件事：

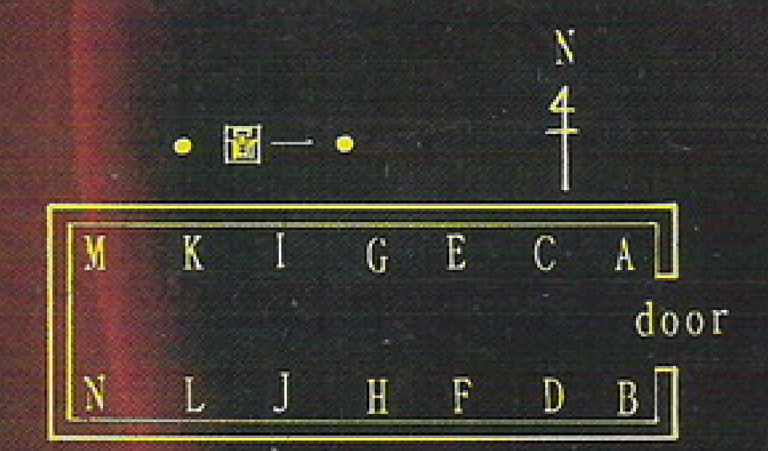
1. 創進人物的第一題若回答Father，則主角爲男性，Mother爲女性。
2. 冗長的片頭是不是看得很煩呢？以後在子目錄下鍵入GAME取代MARTIAN則可以直接進入旅程。

OK，廢話少說，少說廢話，咱們向火星出發吧！

遊戲一開始，你被困在太空艙中，由於降落不當，以致艙門打不開，到中艙和牛仔說need，然後再回答他Yes，就可以得到一支鐵撬（raylar），use鐵撬在艙門上之後，台斯拉會問你問題，回答後再use一次即可出去了，不過，現在還不是出去的時候，你得先到後艙拿一些禦寒的衣物和可能用得到的工具。

use通往後艙的門即可進入，裡面有四個木箱是被人用鐵釘釘住的，沒關係，use鐵撬在箱子上即可拔去鐵釘了。

艙內有許多東西，到底什麼該帶什麼不該帶？以下爲您一一介紹。（參見圖一）



首先，當然要找些衣服穿，畢竟光屁股走來走去是不太好的，（容易感冒！）在C處和N處的箱中有足夠的衣褲、手套、鞋子、圍巾、帽子（缺一頂），給你和你的隊友穿戴，記住！要裝備到身上才算有穿，而且穿愈多你的活動時間就愈長（夜間可否行動端看你穿的衣服夠不夠多）。

現在，你是不是穿好衣服了呢？接下來我們該找些防身的武器了，在M處和K處分別放置了槍枝和子彈，Bolgian Cambine的用法參考說明書22頁，持有某種槍枝的隊員須同時帶著該種子彈才好。

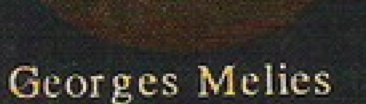
有了衣服和武器就想走？太心急了吧？還得帶些裝備以應不時之需才好。G處的六分儀、望遠鏡，和I、J兩處的燈（Lantern）、帳篷（folded tent）、火種盒（tinder box）、大錘子（sledge hammer）、扳手（wrench）、鉗子（pliers）和火鉗（tongs），務必要帶走。有了燈當然要有燈油才行，把E處的can of lamp oil全部帶走吧！L處的種植設備以後會用到，不過不用帶。

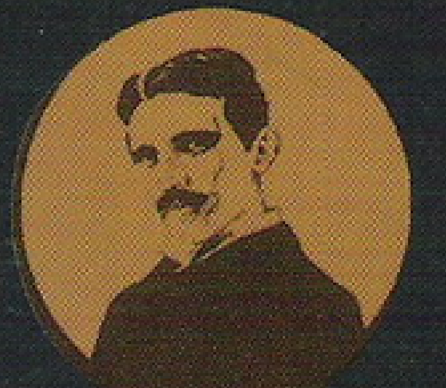
最後，A、B兩處的木桶內裝了些雜物，F處是一大把刀子，H處則是台斯拉的reflector kit（反射鏡），這些你都用不到，比較值得一提的是D處有一箱書，雖然內容不怎樣，不過古人說：「開卷有益」。沒事練練英文也不錯，最重要的是看書不是用Look，而是use，要記好這個方法，以後你會有機會用到的。

現在你可以離開太空艙了，不過Indi在這個問題無法解決，想請各方高手相助。在一次偶然的機會中，Dr.C.L.Blood在和Indi對話之後給了一包復活藥，可以救回死去的隊友，可是Indi後來重玩了幾次，再和他對話卻怎麼也拿不到了，why？

火星之旅




Georges Melies　Sigmund Freud　Nellie Bly　Nikola Tesa　Mark Twain



離開了太空艙之後，即可前往1893年的降落地點－28S，153W，途中你將會遇上你在火星遇到的第一隻怪物－Creeper，Indi 建議你最好用 Rifle 在大老遠的地方攻擊它、效果會很好，另外，你也有可能遇到Plantelope（火星鈴羊，說明書誤印爲Plartelope），你不用費心去攻擊它們，因爲根本沒有經驗點數，還要浪費子彈。

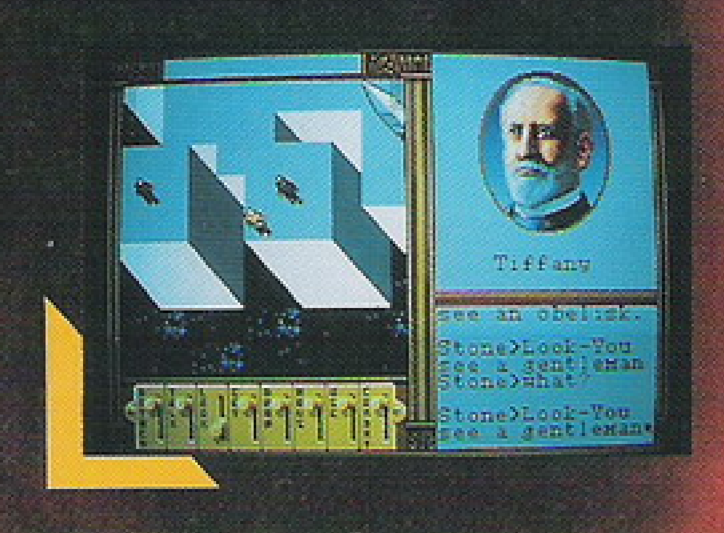
好不容易到了1893年的降落地點，你遇到了第一個遇到的「火星上的地球人」－Dibbe，他告訴你有關其他人的事，和四座可用的橋的座標－18N 111W；4S 121W；25N 121E；36N 163E，另外他還提到了前哨站。

在30S 154W的地方有一本書，移開後 use 下面的箱子可以發現 weed sprayer，把它帶著。在太空船的駕駛艙中，有一把獵象槍（elephant gun）和子彈，在末艙中有幾個已打開的木箱，站在箱子旁Look箱子，可以找到好東西！另外還有一塊除草劑（weed killer），把它 use 到剛才找到的 weed sprayer 中，即可用來對付植物怪，比槍還好用喔！

遊戲進行到這，可以算是告一段落，接下來你要去做另一個任務－修復動力設備，不過在那之前你得先完成許多小任務！下一期，Indi將以遊記的方式爲你繼續這未完成的旅程，好嗎？

不過在那之前Indi想先把一些新手可能遇到的問題陳述一下，還有一些Indi自己的發現。

1. 到了晚上，氣溫驟降，生命力變成白色，此時唯一之道就是 use folded tent，如此就可以休息了，這也是火星之旅中唯一恢復生命力的方式。



2. 在山洞中必須用到燈，以免看不清楚而漏失了重要的物品。點燈的方法是use tinder box（或 match）之後把游標移到燈上，按[Enter]即可。
3. Oxium 的缺乏是十分糟的事，所幸遊戲初期你就可以得到幾百份 Oxium。在老礦工McGee的洞中，可以找到許多叫Oxium Geode 的東西，這是氧化合物原礦，把它丟在地下，再use sledge hammer去打破它即可得到氧化物。在西北方的 Syrtis Major Planum的地表迷宮中也有，不過它的Oxium含量是由多而少，由少而多的循環，所以在打破之前save起來，不滿意就重來，如此Oxium就不會不夠了。
4. 如果你喜歡練功的話，下次看到 Creeping Cactus時就使用望遠鏡，然後它就不見了，你再用望遠鏡向原方向一看，保證被滿坑滿谷的 Creeping Cactus 嚇到，別擔心！用散彈槍一陣濫射就OK了。另外，還有一種叫gaind Geode 的怪物，體積很大還藏在土中，一隻500 ～1000點經驗，在阿及利平原有一隻，其它地方還有二隻，各位自己找吧！
5. 若有問題歡迎到台北 BBS 站詢問，我一定盡力爲你服務。

好啦！再說下去下期就沒東西寫了，所以就此打住，拜拜！

附註：火星之旅中，未取得任務執行權就先執行任務將會使你的任務不被承認，也就是說你必須從頭玩起了。





完全攻略(一)

軟體世界訊

空戰英雄傑克・馬斯特（Jack Masters）勇救百萬富翁羅梅士（Lomax）愛女的事蹟是今年各報的頭條新聞。經過本社記者兩星期來鍥而不捨的追蹤，終於在地中海邊的某一度假勝地採訪到傑克。他身旁的女伴經過查證，竟然是新聞中的女主角——凱蒂・羅梅士（Kate Lomax）。由於記者和他們相談甚歡，很榮幸獲得了獨家採訪的權利，以下便是我們的精采報導。



/Lotus

記者：

馬斯特先生，您深入中國內陸解救羅梅士小姐的消息震驚了新聞界，大家都急欲知曉你的冒險歷程，是不是可以請你現身說法……

香港尋友

馬斯特（以下簡稱 Lucky）：

我的朋友都叫我「Lucky」，你也可以這樣叫。說實在的，雖然Kate即將嫁給我，我還是不喜歡我的岳父大人（羅梅士小姐瞪了他一眼）。我原本經營一家空運公司，羅梅士先生卻暗中收購了我所有的飛機，打算整垮我。這時Kate被成都軍閥鄧利擄去的消息傳來，羅梅士情急之下和我約法三章，只要我能救出 Kate，不但能整頓公司，還能獲得豐厚的賞金。我別無選擇，只好單槍匹馬出動了……

（此時不知從何處走來一個神秘的東方人，插入 Lucky 的談話）

東方人：

Lucky！你忘了還有我。

Lucky：

啊！記者先生，這位是和我一起營救Kate的中國忍者齊曹（Zhao Chi）。說起我們第一次會面的情形，實在是不打不相識。我早就耳聞 Chi 的大名，因此一接受羅梅士的任務，就想找他一起行動。我聽說 Chi 經常出現在香港街頭的一家酒館，店主老何剛好是我的朋友，於是我向老何打聽 Chi 的下落（坐黃包車至







市區，走進右手第一家店，向左走，和酒保談話，對話選 3、1、1、1），沒想到不管我怎麼脅逼利誘，老何就是不肯說。

Chi ：

哈！我當時就在旁邊，他怎麼敢說！

Lucky ：

正當我火冒三丈之際，一個腦滿腸肥的混混過來打斷我的話，一言不合，我忍不住一拳過去，嘿嘿！不好意思，才發現那個混混就是 Chi 化妝的（ Talk to Goon ，選擇 1、2）。我趕快



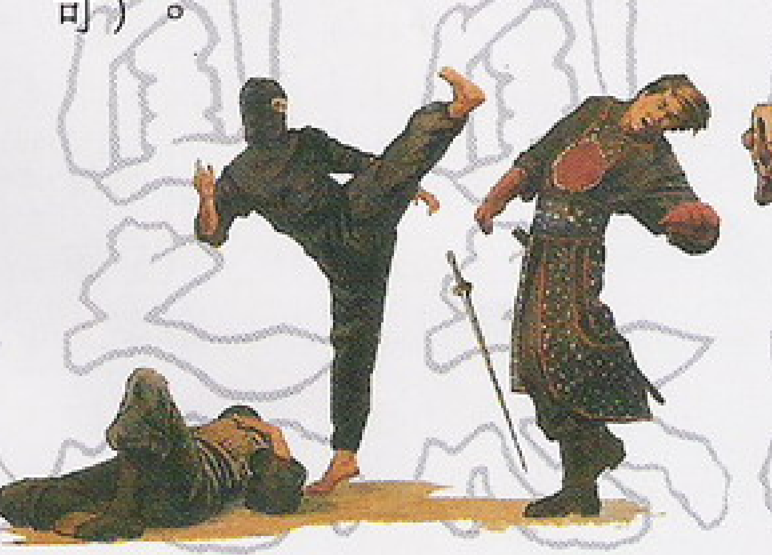
道歉，並直言此行的任務是救出 Kate，希望他能助我一臂之力，沒想到 Chi 雖然一口答應，卻拒絕搭飛機（對話選擇 1、2、1）。你想想看：不搭飛機要花多少天才能到成都，那時20萬的賞金早就被扣光了。

（ Chi 露出不好意思的笑容）

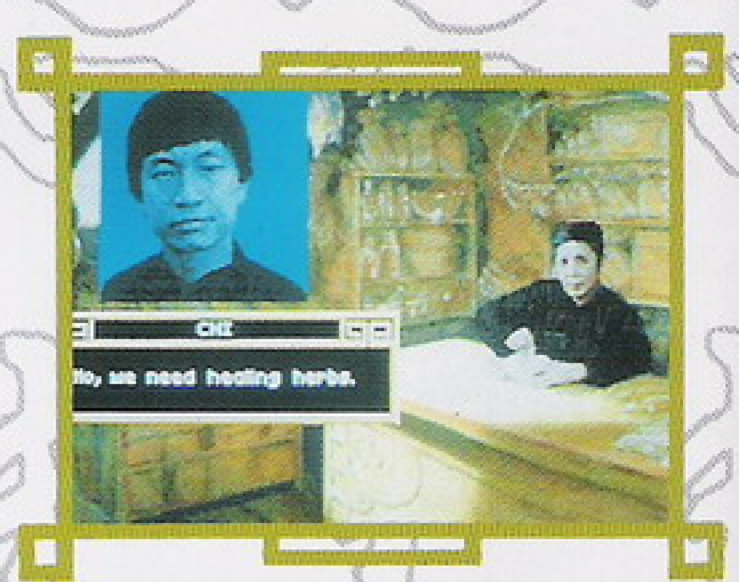
Lucky ：

不管我怎麼勸說， Chi 就是克服不了他的飛行恐懼症，沮喪之餘我走出酒館，忽然一張紙向我飛來，差點打到的我的臉，撿起一看：原來是我自己空運公司的傳單，上面畫著一台小飛機。我靈機一動，走回酒館，把傳單折成紙飛機，然後我狗屁不通的物理常識向 Chi 解釋飛機的原理，竭力說明飛機的安全性。

Chi 大概被我的胡說八道弄得暈頭轉向，終於答應乘坐飛機（在酒館門外會飛來一張傳單，撿起來，按滑鼠右鍵，把傳單移到人物的肖像上，傳單會變成紙飛機，再把紙飛機移回物品欄。走回酒館，把紙飛機交給 Chi 即可）。



走出酒館， Chi 認爲此行頗多兇險，必須隨身攜帶一些藥物，就建議我到隔壁中藥舖去看看。一進門，就看到一個老太婆（Chi 咳嗽了一聲）…嗯…老太太坐在櫃台，和她說話，她都不理，我以爲她不懂英文，就讓 Chi 和她去說。他們嘰哩咕嚕說了半天，老太太才肯跟我交談，他的



英文說得很流利，原來剛才都在裝蒜！（先使 Lucky 和吳大夫交談，再換 Chi 和她說，再換 Lucky和她說）

Chi ：

其實吳大夫是個好人，只是她比較拘謹。我先用中文向她介紹 Lucky，說了一大堆好話，結果 Lucky 卻粗魯地打斷我們的談話，讓我丟臉極了。

Lucky ：

這不能怪我，我又不懂你們說的中國話！總而言之，那個吳大夫要我們到碼頭去採集海鳥的





糞便做爲藥材，我們只好照做（到碼頭，在海鳥身上使用 Chi 所攜的乾梅子（ prune ），等到海鳥糞附在梅子上掉落，讓 Lucky 去拾起）。回到中藥店，把鳥糞放在吳大夫的研缽裡，她很快地製造出一袋藥來，老實說，我當時眞的很懷疑這種藥的功效。

接著吳大夫拿出一本假護照來賣給我，眞想不到他也暗中從事一些黑市交易。護照上的相片和我全然不像，不過看在 Chi 的面子上，我就勉强接受了。此外吳大夫神秘兮兮地給我一張地圖，上面畫了進入鄧利居所的秘密通道，這地圖顯然繪製於好幾年前，不管是眞是假，有總比沒有好。（和吳大夫談話，把鳥糞放入研缽中，拿取藥包，拿取護照，選擇 2 、 1 拿取地圖）

一切就緒，我和 Chi 前往巫梅士的辦公室，卻被大罵一場轟出來，要不是爲了二十萬…嗯哼…要不是爲了美麗的Kate，我眞是不願接下這個任務。

帶著一肚子氣到了機場，卻發現我的飛機旁站著一個海關官



員，堅持要檢查我的身份證明，我差一點拿出假護照來矇混出關，但是想到護照上的照片和我全無相同之處，只好展開我在航空



界多年的「混功」，靠一張厚臉皮和口才混了過去（談話選擇 2 ）。

好不容易飛機，坐上駕駛台，我才眞的鬆了一口氣，行動總算開始了。

Chi ：

你鬆了一口氣，我卻開始緊張…這是我第一次坐飛機呀。

Lucky ：

但是你得承認的我的飛行技術不錯吧！哈哈！

成都救美

Lucky ：

抵達成都後，靠著 Chi 對當地地形的熟悉，我安全地把飛機降落到成都城外一處偏僻的農田旁。



記者：

聽說鄧利在成都內外都佈下重兵防守，你們是怎麼進入成都城的呢？

Lucky ：

降落之後，我們在飛機內拿取了一些工具（鉤子、繩索和鐵撬），走下飛機。我們打開吳大夫贈送的秘圖仔細研究，才發現所謂祕道就是城堡左側的下水道（註二）。想到下水道裡的陰暗和惡臭，我們的臉都綠了。

Chi ：

是啊！還好這時田裡走來一個農夫，我和他閒聊幾句，用香



煙換到一套農服，再牽了田邊的牛，看看能否騙過城門守衛的眼睛（和農人說話，選擇 1 、 1 、 1 ，讓 Chi 穿上農服，由 Chi 用繩索套住田邊的牛，走到成都城）。

到了城門後，我們才知鄧利軍隊的警備森嚴不是蓋的，每一個進城的人都會被仔細盤問，我和 Lucky 商量好了，由我扮成農夫的樣子，先混進城來，再想法子讓 Lucky 進來（讓 Chi 獨自進城）。

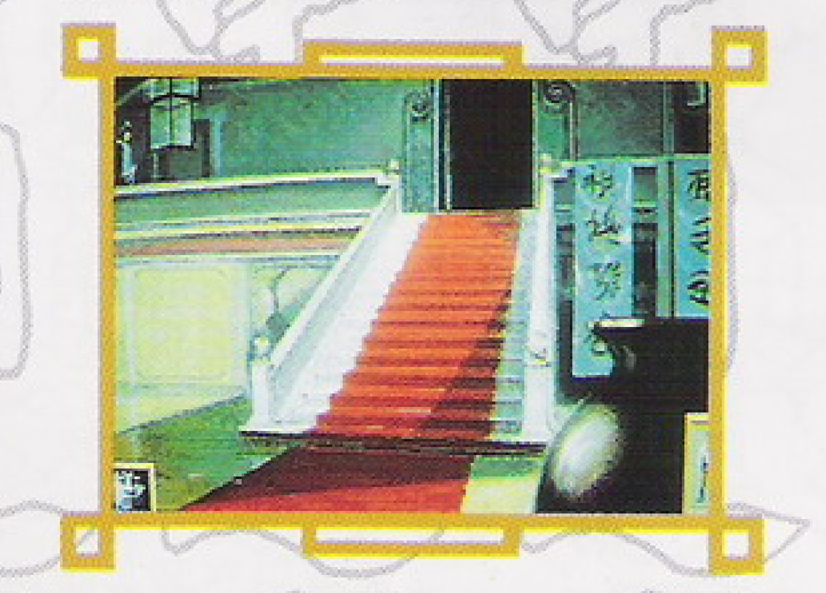




一進城，我的牛就被一個兇悍的軍人牽走，看來我沒有理由在城裡亂逛了。不過你知道，忍者最擅長利用各種事物來隱形，我把農夫的衣服脫下，換上忍者的頭罩（Ninja's veil），這下別人可就沒法看到我啦！



在把 Lucky 弄進來之前，我決定先四處看看，城門旁有一間門房，裡面空無一人，牆上掛了一把鑰匙，也不知是做什麼用的，我順手把它帶走。鄧利所住的宮殿佈置得美侖美奐，位居成都

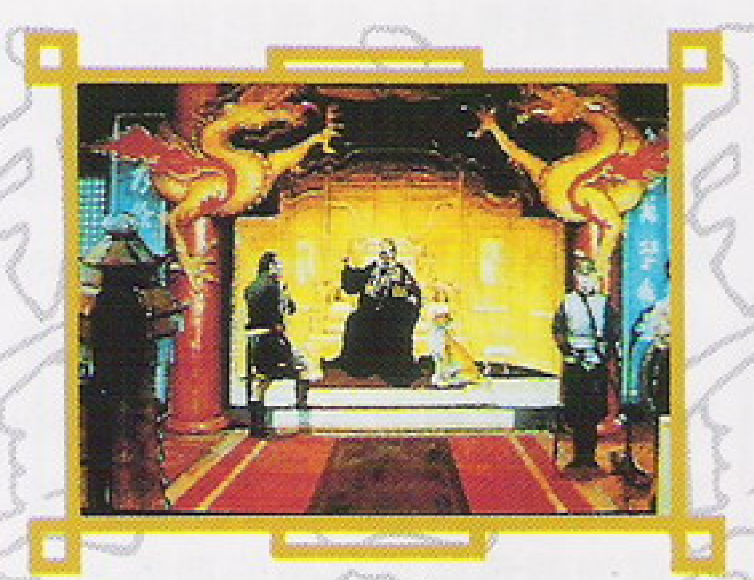


的中心，由於我身有隱身術，可以在其中穿梭自如。

鄧利當時正和他的左右手唐

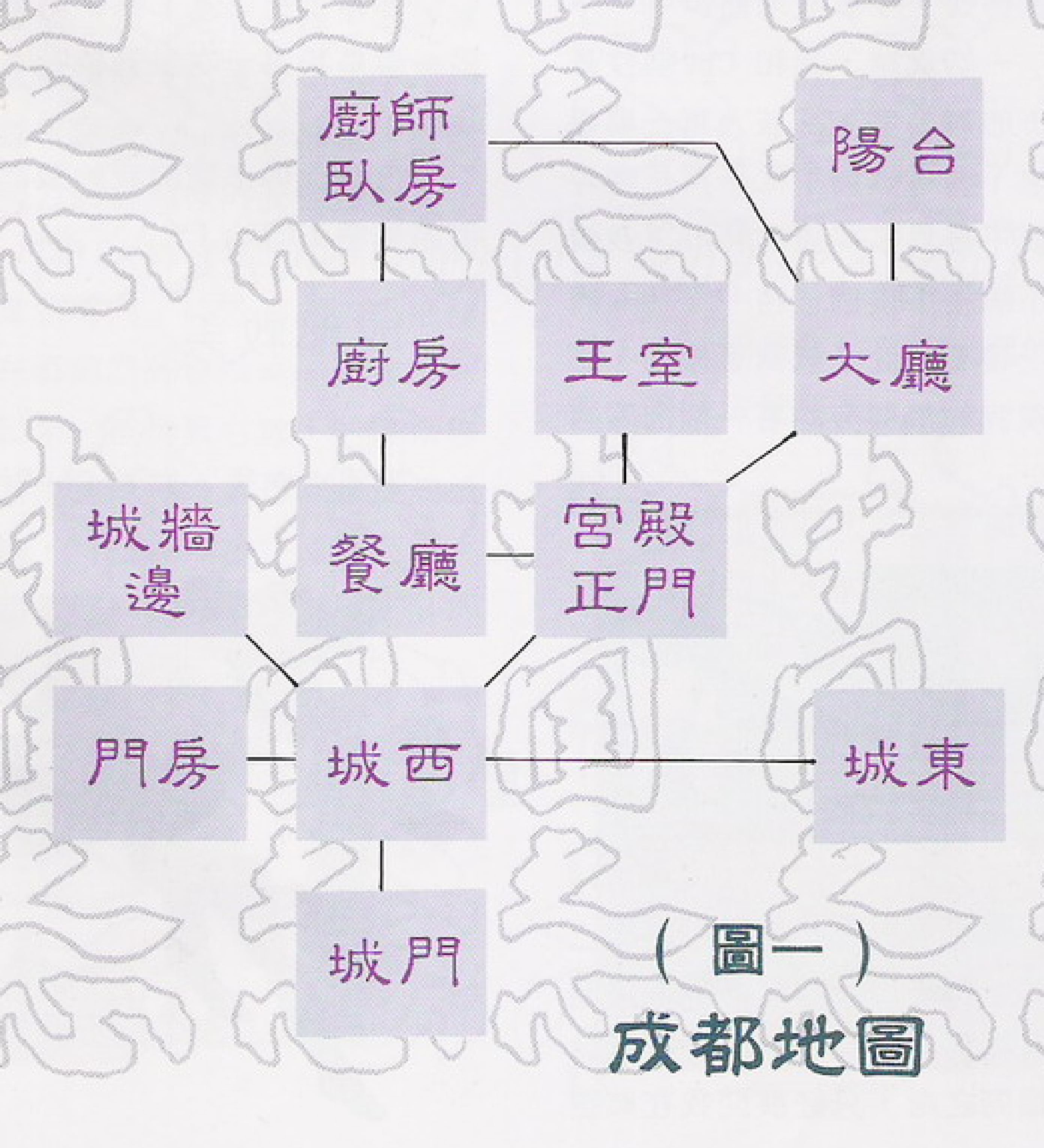


大鬍子（Tong）在王室（throne room）密談，我偷聽他們談話，原來他們已經獲知 Lucky 前來營救的消息，打算用坦克車來對付。鄧利還養了一頭兇猛的豹子，不過中看不中用，我在旁邊站了老半天都沒被牠發覺。



接著我在宮殿裡搜索了一圈，弄清楚宮殿內外的地形（圖一）。宮殿的廚房裡養了隻惡犬，我把餐廳找來的酒放在牠的碗裡，結果這隻狗醉倒在地，哈哈哈！

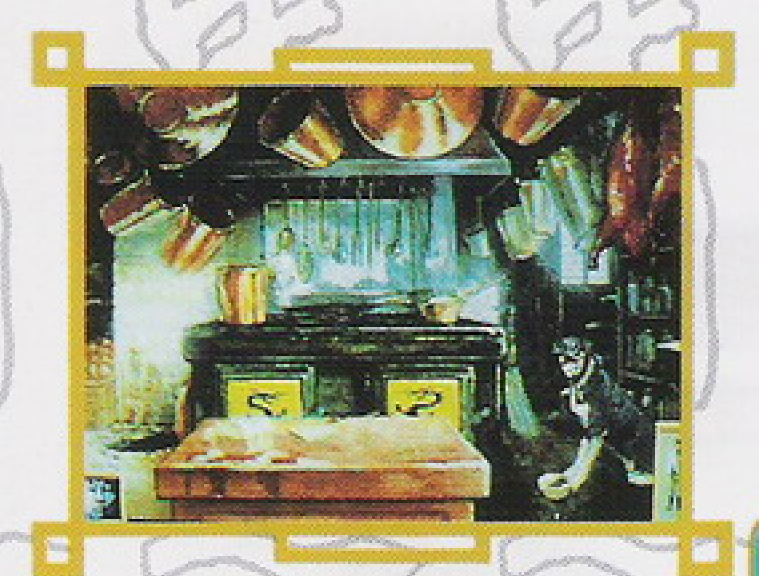
Kate被關在宮殿的大廳，身旁有兩條劇毒的蛇，一受騷擾就會咬人，我沒法子救出Kate，只好先想辦法把 Lucky 弄進城來再說。我在城牆邊找到一個偏僻的



（圖一）
成都地圖



角落，把繩鉤甩出牆外，把守在牆外的 Lucky 拉進來。



Lucky ：

Chi 對我解說了宮殿的地形，因爲我不能隱形，於是我們商量了一條計謀混進宮去， Chi 說這條計策叫……

Chi ：

趁火打劫！

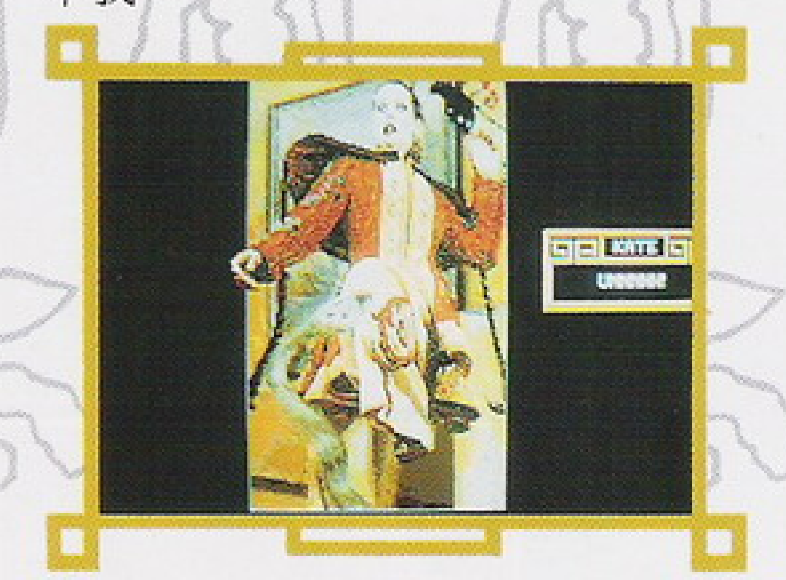
Lucky ：

對！我們先到餐廳，把油燈推倒，製造一場小小的火災。火警把守衛都引到餐廳，我們就能經過廚房和廚師的臥室，安全地抵達大廳啦！

一到大廳，我馬上把門閂拉起，然後拔出槍枝對準蛇頭，施展百發百中的槍法，然後一切 OK …

Kate ：

別吹牛！你的槍法再好，也不能同時殺死兩條蛇。結果是 Lucky 殺了一條蛇，另一條卻咬中我。





Lucky ：

總之，我抱著Kate從大廳後面的陽台逃走，由 Chi 斷後。我



解開陽台窗簾上的繩子，綁在欄杆上，然後拉住繩子一躍而下，成 功落地。

這時城裡的百姓嚇得家家緊閉門戶，我們無處可逃，結果闖進鄧利停放坦克的地方，跳進一輛坦克。

記者：

你會開坦克？

Lucky ：

嘿嘿！沒開過。不過那時四面八方傳來包抄的腳步聲，也管不了那麼多了。 Chi 遞來那把從門房摸來的鑰匙，結果居然一試就成（把鑰匙插入鑰匙孔，轉動鑰匙，再按下按鈕；如果沒有鑰匙，也可以用鐵撬把鑰匙盒撬開，再把盒內的電線連接起來）。

記者：

太誇張了！

Lucky ：

更誇張的是後來，我發動了坦克，衝破城牆，鄧利派遣了三輛坦克在崎嶇的山路上前後包夾

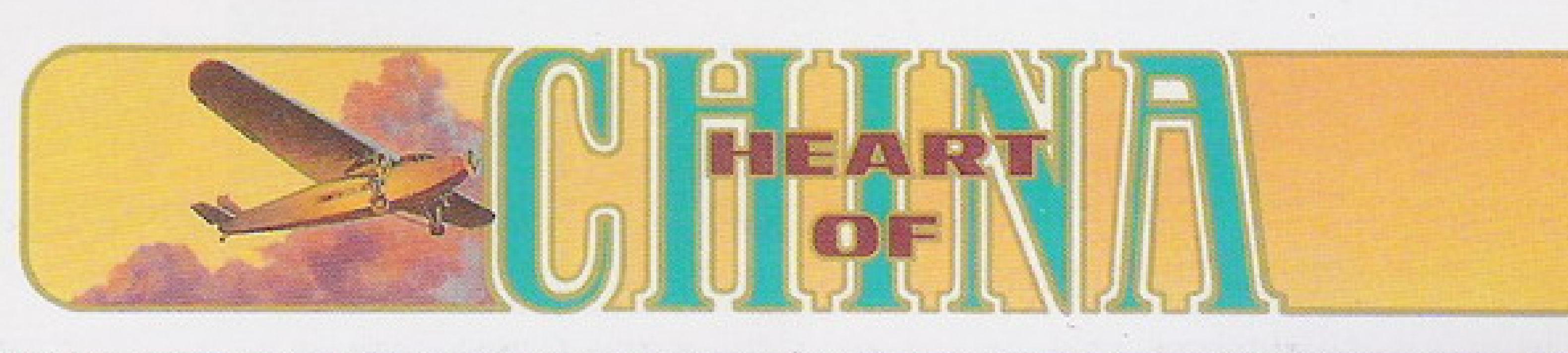


我們。很顯然鄧利的軍隊也沒什麼駕駛坦克的經驗，我駕著坦克向山下衝去， Chi 負責發炮，解決了前面擋路的坦克，也甩掉後面追趕的那兩輛。（以全速前進，轉彎時要減速，等前面擋路的坦克發炮後，立即把炮管對準它轟，後面追趕的可不去理它）



註

進入城堡的另一種方法：到城堡左側，等城牆上的守衛走過後用撬棍打開下水道入口，掏出打火機照明，向前走，在第三個畫面左邊左邊拾起木棍，再向前走兩個畫面，由 Chi 用用木棍架在上方洞口即可至鄧利宮殿的廚房。



WRATH OF THE DEMON

蕩魔平妖誌

電腦遊戲世界
全力推薦

傳說，從地獄竄出的魔神曾經降臨大地，牠無情地撒下罪惡的種子；頓時，天地間籠罩著陰森、恐怖的瘴癘，邪氣當道，世間沒有一片淨土。在魔道猖狂妖氣怒吼的肆虐之下，似乎沒有任何人能逃脫那份痛苦的煎熬。

現在，這個傳說又將要降臨並發生在我們的身上了……。

國王已經緊急下詔，命令你剷除妖孽，並救回被妖魔擄走的公主，當然，國王的最終目的還是希望你能拯救國土，使全國免於這一場世紀大災難（浩劫），你必須前往恐怖的山洞、陰森的沼澤、支離破碎的神廟及妖氣沖天的古城探險，直到……決鬥的來臨。

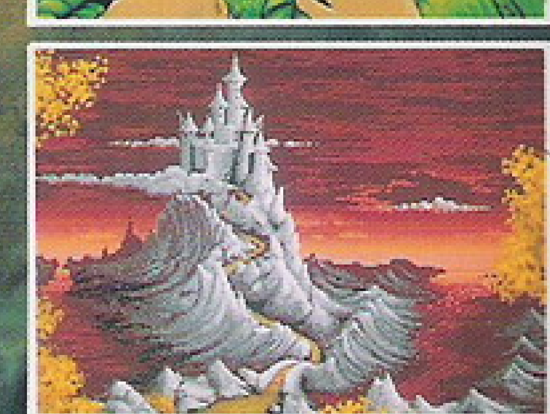
蕩魔平妖誌，是一個結合了精彩影像與動畫的立體冒險遊戲，音效逼真、內容緊張刺激…這一切的電腦遊戲表現，於光輝的十月在台灣推出時，更令你驚訝！！

本遊戲的特點

- 3MB 的影像資料。
- 600 種動作螢幕畫面。
- 1,400 種精采動畫。
- 100 餘種的妖怪，與你對抗，甚至有身形為螢幕一半高大之妖怪將與你對抗。
- 每秒60個畫面之高速變換。
- 15級真實視覺畫面捲動技術。
- 100 餘種畫面色彩顯示。







READYSOFT

再創台灣奇跡

• 中國遊戲史
• 休閑采風

16,000
14,000
12,000
10,000
5,000
3,000
1,000

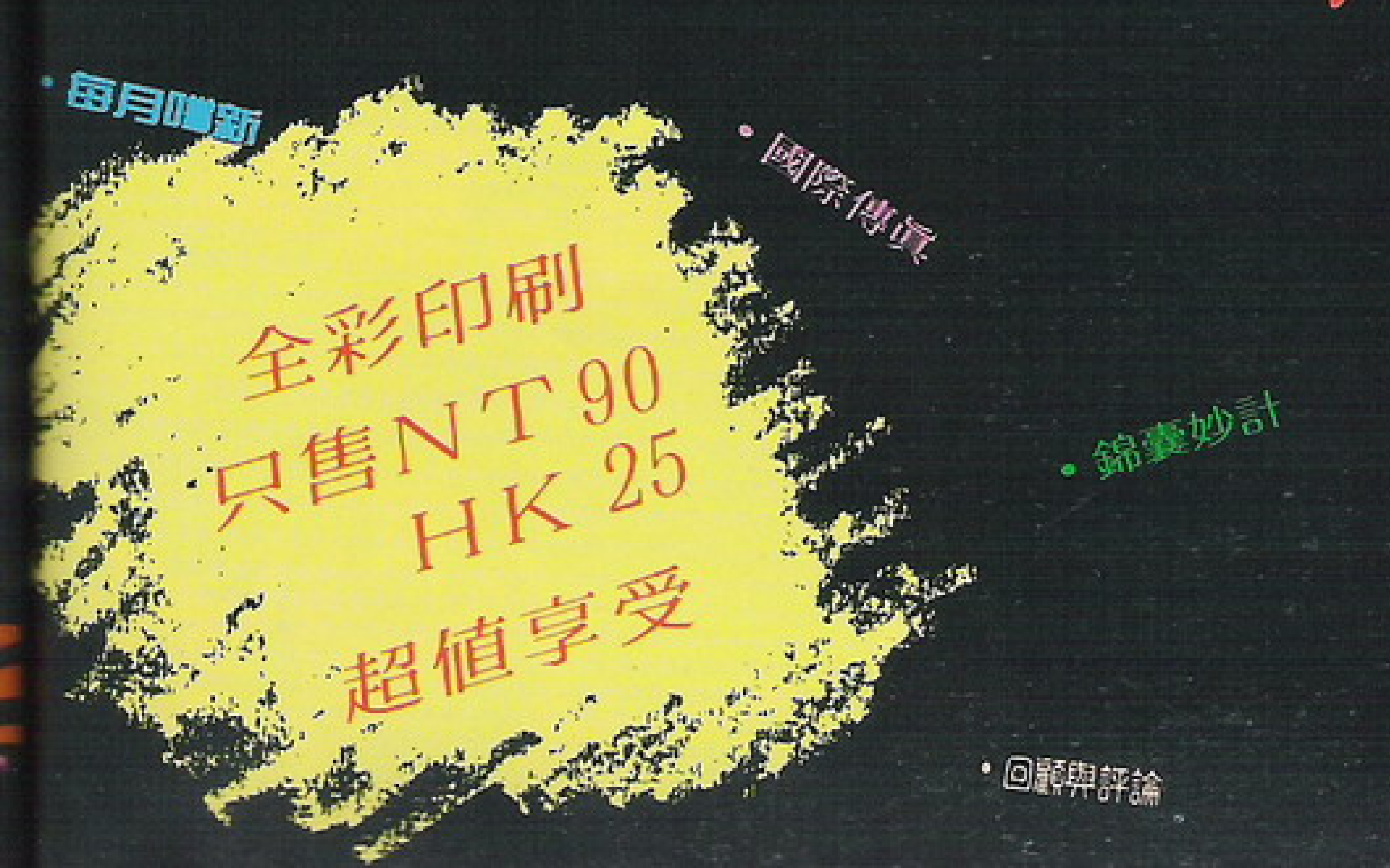
8/5 8/7 8/9 8/11 8/13 8/15 8/17 8/19 8/21

• 天樂信箱
• 全美Top 100排行榜

COMPUTER GAMING WORLD

僅向港台15,000名讀者致敬

• 熱門話題
• 休閒采風
• 遊戲提示
• 每月嚐新
• 國際傳真
• 錦囊妙計

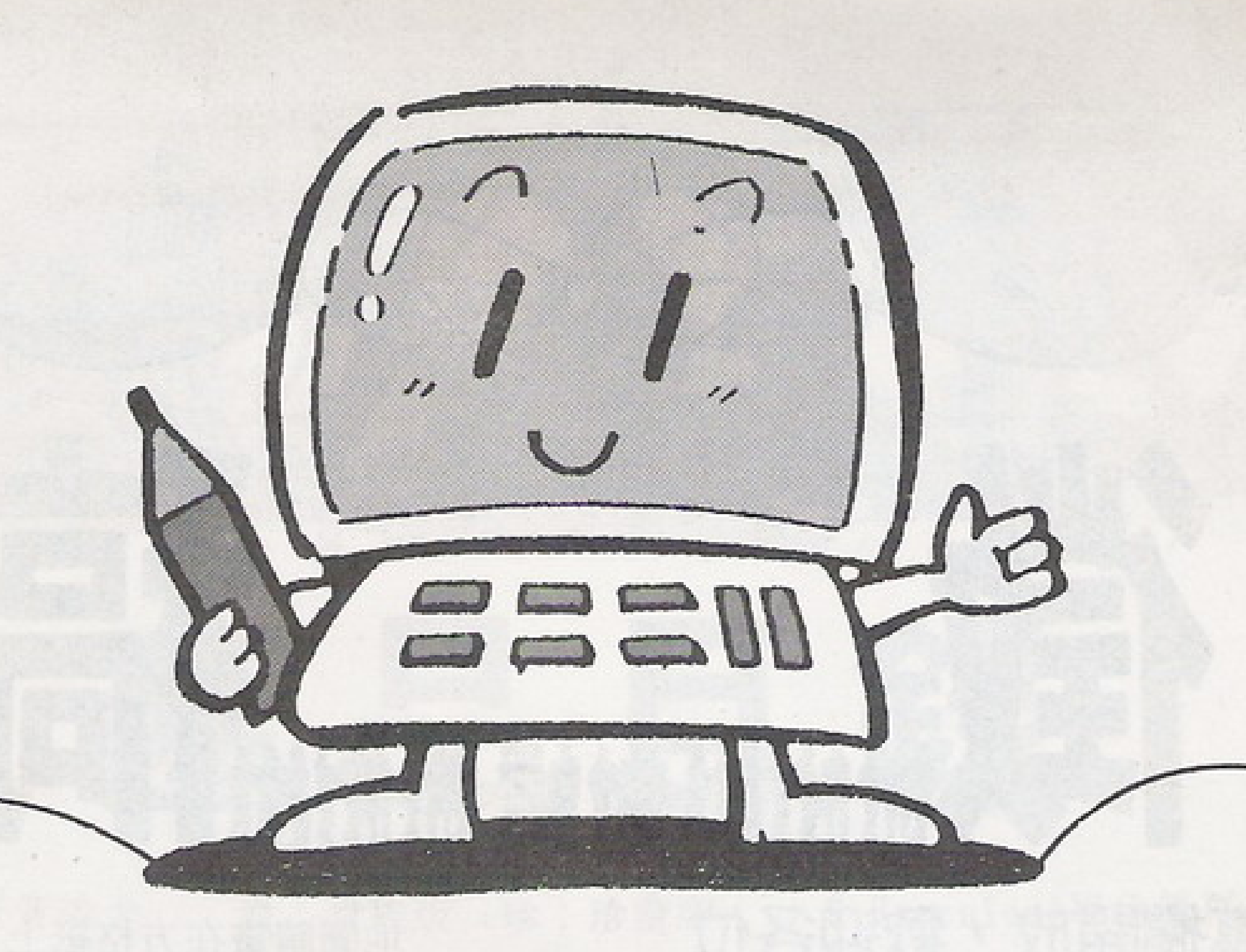


電腦遊戲世界中文版，自八月5日出版以來，立即受到全球電腦遊戲專家與玩家的認定及好評，以致在短短的兩個星期內，屢次再版，其銷售量就突破15, 000份大關，創下全國休閒軟體雜誌創刊號銷售份數最高的記錄，也為國人一直在摸索的休閒軟體業開創出另一種新機！雖然有了這麼一份輝煌的成績，我們並未引以為傲，反而更加珍惜每次的製作機會，以求自我的突破，我們期望各界繼續給予CGW批評與指教，共同為國人休閒軟體貢獻一份力量。

• 回顧與評論



楚漢之爭
King of the Dragon Land
三國演義
神州八劍
全部中文顯示
只適用AT以上機種
1991
軟體世界
國際軟體展
眾GAME隆重登場
金磁片得獎作品
國人自製軟體
還有你意想不到的秘密武器
眾GAME雲集你絕對不可錯過！
1991國際資訊軟體展
將於10月18至22日
於台北松山外貿館展出
軟體世界就在餐飲區正對面
您找到了沒？
麻雀學園
MAJUNG ACADEMY



服務課有話說

由於郵局作業延誤，使得
訂戶收書時間延後，敬請體察！

一、訂閱辦法

◎方法：利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。
◎訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元
◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。
◎國外訂戶請直接與服務課聯絡 (007)384-1505。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。
◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書，或電(07)384-1505。
◎請直接至郵局劃撥（帳號：40423740，戶名：謝明奇），第1期到第19期每本50元（含回郵），第20期以後每本80元（含回郵）。
◎試刊號、第1、2、3、4、7、12、24期已無存書。

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一、第三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。
◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。
◎必須附上足額郵票（至少5元），否則恕不受理。
◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

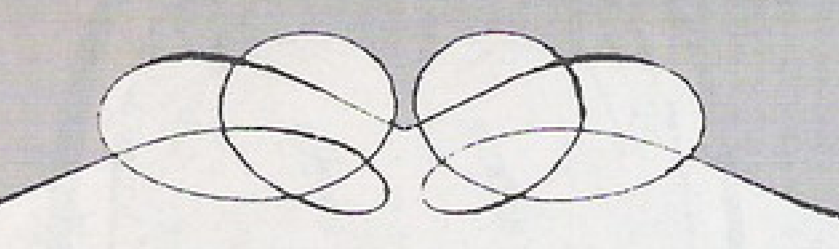
◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。
◎一律以劃撥方式付費（切勿以郵票代替），帳號：40423740，戶名：謝明奇。
◎務必附上眞實姓名，否則無法以掛號寄回。
◎請自行用硬盒包裝妥當，倘若郵寄損毀，無法維修，概不負責！

七、郵購遊戲

◎凡軟體世界產品均可。
◎請註名：郵購產品名稱、詳細收件人姓名、地址、電話。
◎以現金袋方式寄至：高雄市郵政信箱28－34號服務課收，或到郵局劃撥（帳號：40423740，戶名：謝明奇）。

八、BBS站

◎軟體世界高雄BBS站專線：(07)384-8901，臺北BBS站專線　：(02)321-4137　。22小時免費開放，下午3:00～5:00整理信件，請勿撥入。



徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限珍藏版40號，貴族版 200 號以後）。

◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於PC GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論 GAME ：關於 RPG 的笑畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

◎邁向寫 GAME 之路：歡迎對寫 GAME 有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度寄來。

◎程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。

(3) 原始程式每行請勿超過60個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

徵求下列文章：

醫生也瘋狂II操刀心得	魔戒少年攻略
浩劫餘生攻略	星際密探攻略
名流高爾夫技巧篇	沙漠之蟲攻略
加州運動會II技巧篇	挑戰極速心得

更正啓事

在軟體世界雜誌第28期魔戒少年修改篇中，遺漏修改檔名DATA1（或DATA2）.BIN。另外神州八劍中之叢林神像位置在（60，66）。對各位讀者深感抱歉。



產品目錄

※遊戲名稱前有*表支援魔奇音效卡　　貴：貴族版　珍：珍藏版　　H:Hercules(單色螢幕)　C:CGA　E:EGA　V:VGA

運　動

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
天生好手	貴5	80	HC	
燃燒的野球 I	貴14	80	HCE	
野外籃球	貴15	80	HC	
加州運動會 I	貴27	80	HCE	
野外棒球	貴73	80	HC	
漢城奧運（上下）	貴80	300	HCEV	
最後挑戰	貴82	80	HCE	
撞球大賽	貴98	80	HCE	
籃球1對1	貴102	150	HCE	
強棒再出擊	貴104	150	HCE	
*海灘排球王	貴123	150	HCE	
迷你高爾夫	貴124	80	HCE	
職業網球大賽	貴189	180	HC/E	另出EGA版
藍天碧海風浪板	貴193	80	HCEV	
*雪國狄斯奈	貴197	150	HCE	
1990世界杯足賽	貴209	150	HCE	
*PGA職業高爾夫巡迴賽	貴223	150	HCE	
立體花式撞球	貴224	80	HCE	
NBA大賽	貴230	150	V	只適用VGA
加州運動會 II	貴243	150	HCEV	只適用AT
趣味高爾夫	貴249	150	EV	只適用EGA/VGA
*燃燒的野球 II	珍35	230	HCE	
*金牌拳王	珍50	230	HCE	
*名流高爾夫	珍104	300	V	適用AT及硬碟

策　略

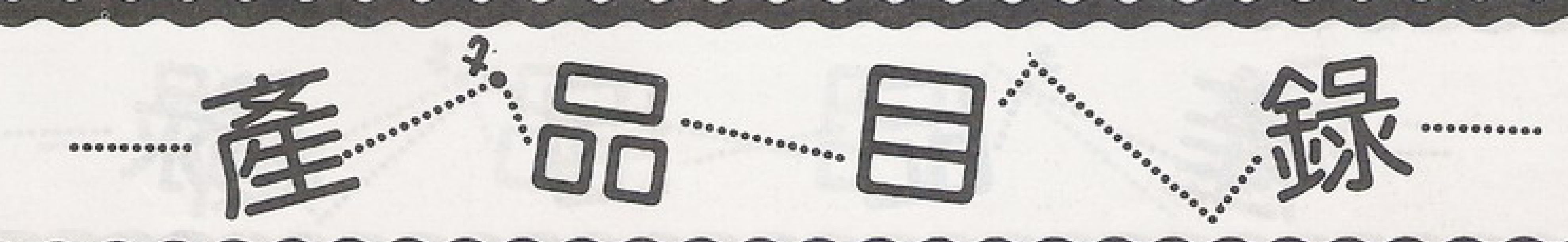
遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
眼鏡蛇計劃	貴46	80	HC	
銀河帝國大決戰	貴71	80	HCE	
信長之野望（上下）	貴77	150	HE	
三國志（上下）	貴78	230	HE	
聖女貞德	貴135	150	HC	
北與南	貴194	150	HCE	
核戰狂人夢	貴205	150	HCEV	
行星末日戰記	貴219	150	HCE	只適用硬碟
模擬城市地形編修程式	貴220	150	HCE	
*楚漢之爭	貴233	150	HCV	
*蓋世龍王	貴245	150	HCEV	只適用AT
模擬城市	珍29	180	HCE	
水滸傳	珍32	230	HCE	
*凱撒大帝	珍57	230	EV	只適用EGA/VGA
長槍之役	珍64	180	HCE	
鐵路大亨	珍87	290	HCEV	
*全球戰略	珍88	180	E	只適用EGA/VGA
*三國演義	珍98	300	HE	只適用AT
銀河帝國傳	珍103	300	HEV	
銀河風暴	珍110	180	HCE	

角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
忍者傳奇	貴30	150	HC	
歐洲公路戰	貴43	80	HC	
巫術 IV	貴56	80	HC	
影之門	貴65	150	HC	
飛輪武士（上下）	貴95	150	HCEV	
冰城傳奇 II	貴105	150	HCE	
喋血艦長	貴106	150	HCE	
鐵甲爭霸戰	貴108	150	HCEV	
*國王傳奇	貴113	80	HCEV	
泰坦風雲	貴186	150	HCE	
御封戰將	貴226	150	HCEV	
浩劫餘生	貴244	150	EV	只適用EGA/VGA
未來之魔法	珍2	180	HCE	
光芒之池	珍9	230	HCE	
魔法門 II	珍17	230	HCE	
冬之魔	珍18	230	HCE	
青色枷的詛咒	珍20	270	HCE	
銀河英雄	珍27	180	HCE	
*克萊恩英豪	珍40	270	HCE	
*創世紀 VI	珍44	380	HCEV	
武士傳說	珍45	340	HCE	
*銀色七首之謎	珍56	180	HCE	
火龍之戰	珍66	180	HCE	
*拯救地球	珍74	230	HCEV	
*洪荒帝國	珍81	230	EV	1部1.2M軟碟
*神州八劍	珍92	230	HEV	只適用AT
*魔戒少年	珍97	300	HCEV	
*幽靈騎士	珍101	180	HCE	
*火星之旅	珍105	300	EV	配合AT及硬碟
*妙賊奇弗	珍106	230	HCEV	
*魔眼殺機	珍109	300	HCEV	

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
時空大盜	貴117	80	HCE	
幽城寶藏	貴133	150	'HCE	
預言奇兵	貴139	150	HCE	
伊蘇國	貴155	150	HCEV	
變形金鋼	貴161	150	HCE	
*銀河超能力戰記	貴175	150	HCE	
仙境故事	珍25	230	HCE	
*風行者	珍31	230	HCEV	
*魔界歷險	珍48	340	E	只適用AT
*神劍封魔	珍84	230	HCEV	

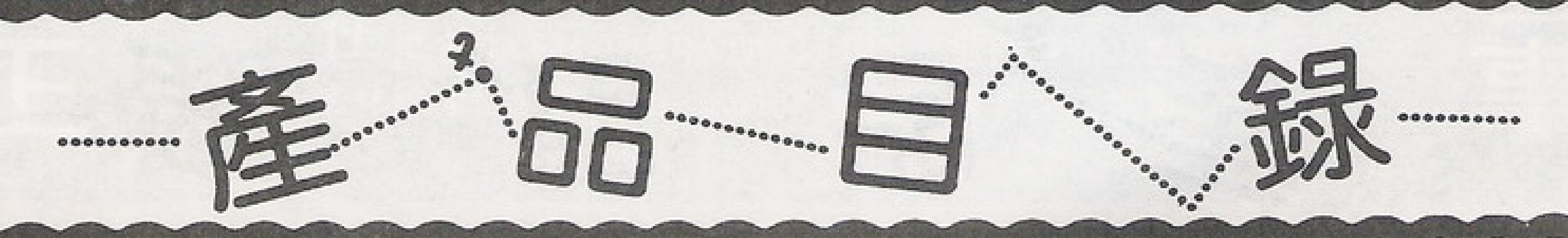




動　作

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
機動戰士 I	貴6	150	HC	
怒 I	貴11	80	HC	
惡魔城	貴22	150	HCE	
大海盜	貴23	150	HCE	
鬥之輓歌	貴24	80	HCE	
忍者大對決	貴35	80	HC	
卡諾夫	貴40	150	HCE	
鐵手戰神	貴42	80	HCE	
瘋狂大毀滅	貴45	80	HCE	
死亡之劍	貴47	80	HC	
風雲際會	貴52	150	HCE	
綠扁帽	貴53	150	HC	
銀河迷宮	貴58	80	HC	
最後的忍者	貴59	150	HCE	
瘋狂大賽車 I	貴62	80	HC	
黑街風雲	貴63	80	HCE	
送報童	貴64	80	HCE	
霹靂飛車	貴69	80	HC	
怒 II 一怒號層圈	貴70	80	HCE	
4×4越野大賽車	貴76	80	HCE	
飛靛戰士	貴81	80	HCE	
坦克大對決	貴86	150	HCE	
空降遊騎兵	貴89	80	HCE	
雙截龍 I	貴94	150	HCE	
前進高棉	貴96	150	HCE	
終極警探	貴101	150	HC	
快打旋風	貴110	150	HCE	
威探闖通關	貴111	150	HC	
古巴反戰	貴114	150	HCE	
狂飆飛車手	貴115	80	HC	
快打磚塊 I	貴116	80	HCE	
星際征服者	貴118	80	HC	
小畝立大功	貴119	80	HCE	
龍之忍者	貴120	150	HCE	
屠龍記	貴122	80	HCE	
魔宮傳奇	貴125	80	HCE	
高速賽車	貴128	80	HC/E	另出EGA版
魔鬼訓練營	貴129	80	HCE	
街頭鬥士	貴130	150	HCE	只適用XT
＊空中飛鷹	貴132	150	HCEV	
＊熱血高校	貴134	150	HCEV	
＊蜘蛛人	貴138	150	HCE	
機器戰警	貴140	80	HC	
蠻俠神鷹	貴141	80	HC	
閃電鋼球	貴143	150	HCE	
瘋狂大賽車 II	貴144	80	HC	
世界怪物大競賽	貴145	150	HC/E	另出EGA版
時空戰士	貴146	150	·HCEV	
集中火力	貴147	150	HC/E	不適用鍵盤
＊快打磚塊 II	貴148	80	HCEV	
無敵神槍	貴149	150	HCE	
毀天滅地	貴150	150	HCEV	
魔斧	貴156	150	HCE	
超人	貴157	150	HC	
＊烏茲衝鋒槍	貴159	150	HCEV	
太空小蜜蜂	貴160	80	HCE	
聖戰奇兵·動作版	貴163	150	HCE	
毀滅戰士	貴164	80.	HC/E	另出EGA版

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
殺人執照	貴165	80	HC/E	另出EGA版
猛鬼逛街	貴167	150	HCE	
忍	貴170	150	HCE	
＊衝鋒飛車	貴172	150	HCE	
＊異形	貴173	150	HCE	
終極警探·電影版	貴174	150	HCE	
雙截龍 II	貴176	80	HC/E	另出EGA版
＊武道館	貴177	150	HCEV	
槍林彈雨	貴180	150	HCE	
＊第一滴血 III	貴181	150	HCEV	
氙星異形 II	貴182	150	HCEV	
聖劍之征	貴185	150	HC/EV	另出EGA/VGA版
＊快樂泡泡龍	貴192	150	HCEV	
激流浪子	貴196	150	HCEV	
拼碰盤	貴199	150	HCE	
＊波斯王子	貴200	150	HCEV	
氙星異形 I	貴201	150	HCE	
跳跳飛球	貴202	150	HCE	
＊惡魔城傳說	貴204	150	HCE	
叢林之神	貴206	80	HCEV	
雲國小精靈	貴207	80	HCE	
巴黎一達卡越野大賽	貴210	150	HCEV	
＊好夢連床	貴211	150	HCEV	
＊獸王記	貴212	150	HCEV	XT+Turbo 或 AT
＊蝙蝠俠	貴213	150	HCE	
銀行大盜	貴217	80	HC	
＊油龍戲縫	貴229	180	HCEV	只適用AT
＊霹靂男兒	貴231	150	HCEV	
＊決戰俄羅斯	貴232	150	HV	只適用AT
十字逆襲	貴234	80	HCE	
＊魔點	貴235	150	HEV	
＊通天蜘蛛人	貴237	150	HCE	
空戰奇兵	貴239	150	HCEV	
風神傳承	貴240	150	HCEV	
蝙蝠俠·電影版	貴241	150	HCEV	只適用AT
＊第六感生死關頭	貴242	80	HCEV	
烏龍吸血鬼	貴247	150	HCEV	只適用AT
街頭小霸王	貴251	150	HCE	適用1.2M軟碟
魔眼小精靈	貴252	150	HCE	適用1.2M軟碟
魔幻遊樂場	貴253	150	HCEV	
＊終極戰士 II	貴255	150	HCEV	適用1.2M硬碟
＊緝毒特勤組	貴257	150	EV	
長槍英雄	珍6	230	HC	
魔鬼戰警	珍10	230	HCE	
＊宇宙神風號	珍13	270	HCEV	
＊魔鬼剋星 II	珍26	270	HCEV	
太陽神之眼	珍34	230	HCE	
終極孤鷹	珍39	270	HCEV	
出擊飛龍	珍43	230	HCE	
＊忍者龜	珍55	270	HCE	
＊賽車追逐戰	珍58	270	HCEV	
＊快樂潛水伕	珍61	230	HCEV	
＊魔境傳說	珍62	230	HCEV	
＊機動戰士 II	珍68	230	EV	只適用EGA/VGA
＊NEW 星式七號	珍72	270	HCEV	
＊魔術彩球	珍77	230	HV	
＊夜班玩具廠	珍80	230	EV	只適用EGA/VGA





智　　育

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
瘋狂大家樂	貴3	80	HC	
魔法彈珠檯	貴10	80	HCE	
迷宮組曲	貴17	80	HC	
賭王鬥千王	貴18	80	HCE	
鑽石迷宮	貴31	80	HC	
深入虎穴	貴33	80	HCE	
奪寶奇兵	貴34	150	HC	
俄羅斯方塊 I	貴37	80	HCE	
神奇王國	貴48	150	HC	
打磚塊	貴49	80	HCE	
洛城警騎	貴75	80	HCE	
決戰西洋棋	貴107	150	HCE	
全力反彈	貴137	80	HCEV	
美女撲克・歐洲版	貴151	80	HCE	
立體俄羅斯方塊	貴158	80	HCE	
水管狂想曲	貴166	80	HCE	
俄羅斯方塊 II	貴171	150	HCE	
* 電腦病毒防衛戰	貴179	80	HCE	
奇中棋	貴184	80	HCE	
重金屬美女	貴187	80	HC	
* 粒子世界	貴203	80	CEV	只適用彩色
* 臉譜方塊一俄羅斯三代	貴215	150	HC/EV	EGA/VGA須配AT
意亂情迷	貴216	150	HCEV	
* 撲克萬花筒	貴218	150	HCE	
* 鑽石方塊	貴225	80	HCEV	
石之道	貴228	150	HCE	
圍棋	貴246	150	HCEV	
* 俄式遊戲集錦	貴250	150	EV	
* 連環泡	貴254	150	HCEV	
* 明星撲克	珍23	230	HCEV	
炸彈小子	珍41	230	HCE	
* 四川省	珍46	270	HCEV	
* 決戰中國象棋	珍67	230	HCEV	
* 新陸軍棋	珍75	180	HCEV	
* 人生劇場	珍76	230	EV	只適用AT
* 上海 II	珍85	230	HCEV	只適用AT

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
幻想空間 I	貴21	150	HCE	
宇宙傳奇 II（上下）	貴25	230	HC	
* 蘿塞拉的冒險	珍3	460	HCE	
* 幻想空間 II	珍4	340	HCE	
* 警察故事 II	珍7	340	HCEV	
淘金熱	珍11	300	HCEV	
* 宇宙傳奇 III	珍15	340	HCEV	
* 幻想空間 III	珍30	420	HCEV	
* 英雄傳奇 I	珍36	500	HCEV	
* 代碼：冰人	珍47	460	HCE	
* 亞瑟王傳奇	珍51	500	HCEV	
* 英雄傳奇 II 一烈火神兵	珍86	420	HCE	只適用AT

動作冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
海王星計劃	貴152	150	HC/E	另出EGA版
步步殺機	貴169	80	HCE	
瑪雅迷蹤	貴183	150	HCEV	
科羅拉多尋金記	貴208	150	HCEV	
* 太空捕快	珍14	270	HCE	

冒　　險

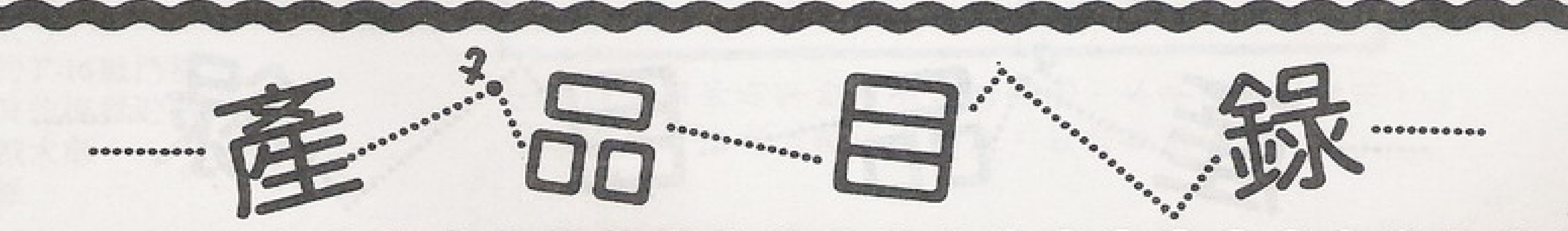
遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
瘋狂大樓	貴68	80	HCE	
黑暗金字塔	貴136	80	HCE	
地心探險	貴153	150	HC/E	另出EGA版
極光勇士	貴222	150	HCEV	
六角神兵	貴256	80	HCE	
* 聖戰奇兵．冒險版	珍21	340	HCEV	
* 紗之器	珍49	340	HCEV	
* 未來戰爭	珍59	230	HCEV	
* 小人物狂想曲	珍60	300	HCEV	
* 異形神殿	珍63	230	HCE	
* 猴島小英雄	珍69	420	HCEV	
* 撥雲見日	珍78	340	HCEV	
* 飛越杜鵑窩	珍82	420	HV	
* 城市獵人	珍91	500	V	只適用AT
親愛的，我被電視吸走了	珍93	420	HCEV	只適用硬碟
* 國王密使 V	珍94	580	E/V	只適用AT
* 宇宙傳奇 IV	珍96	380	V	只適用AT
* 中國之心	珍108	500	V	適用AT需硬碟
* 沙漠之蟲	珍112	420	HEV	
* 星際密探	珍114	270	V	

動作模擬

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
深太空	貴50	80	HCE	
火狐狸 II	貴55	80	HC/E	另出EGA版
* 銀河飛將・祕密任務 I	貴238	80	EV	配合珍71使用
* 銀河飛將・祕密任務 II	貴248	150	EV	配合珍71使用
* 銀河飛將	珍71	340	EV	只適用AT

模　　擬　（汽車）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
名車大賽 I	貴19	80	HC/E	另出EGA版
GP大賽車	貴85	80	HC/E	另出EGA版
名車大賽 II	貴121	150	HCE	
名車大賽 II 資料片	貴121	150	HCE	配合名車 II
城市大賽車	貴154	80	HC	
古董名車大賽	貴178	150	HC	
* 風馳電掣	貴188	150	HCEV	
特技飛車	貴195	80	HCEV	
* 名車大賽 III 資料片	貴259	80	EV	配合名車 III
* 名車大賽 III	珍70	230	EV	
* 挑戰極速	珍113	300	EV	只適用AT





模　擬　（機車）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
超級機車賽	貴20	80	HC	
機車越野賽	貴142	150	HCE	
* 方程式機車賽	貴168	150	HCE	

模　擬　（坦克）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
重金屬坦克	貴126	80	HCEV	
火戰車	貴131	150	HCE	
M 4 雪曼坦克	貴190	150	HCE	
* 裝甲雄獅	珍38	290	HCEV	

模　擬　（直升機）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
無敵飛狼	貴1	150	HCE	
戰斧	貴32	80	HC	
* 百戰鐵翼	珍52	180	HCEV	

模　擬　（飛機）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
捍衛雄鷹	貴28	80	HCE	
空中英雄	貴38	80	HCE	
海獵鷹戰鬥機	貴51	150	HCE	
俯衝轟炸機	貴92	80	HCE	
飛向北越	貴109	80	HC/E	另出 EGA 版
藍天使飛行特技小組	貴191	80	H/CE	另出CGA/EGA版
* 沙漠風暴	貴258	80	HCEV	配合F15 II使用
F-19 隱形戰鬥機	珍5	260	HCEV	
* F-15 鷹式戰鬥機 II	珍22	180	HCEV	
* A-10 坦克殺手	珍28	270	HCEV	
噴射戰鬥機	珍33	230	HCE	
戰鬥轟炸機	珍42	270	HCEV	
* SU-25 戰鬥機	珍73	230	HCEV	
* 藍十字勳章	珍79	300	HCEV	
* 紅爵士	珍89	300	V	只適用 AT
* A-6 入侵者	珍95	300	HCEV	1部 1.2M 軟碟
* F-29 復仇者隱形戰鬥機	珍102	180	EV	
* F14 雄貓式戰鬥機	珍111	230	EV	適用1.2M軟碟

模　擬　（其他艦艇）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
風雲戰艦	貴61	80	HCE	
火爆魚雷艇	貴103	80	HC	
* 砲艇	貴198	150	HCEV	

模　擬　（潛艇）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
紅色十月號	貴39	80	HC	
* 688 攻擊潛艇	珍16	180	HCEV	
* 紅色風暴	珍24	230	HCE	
* 從海底出擊	珍54	180	HCEV	
* 死亡潛航 II	珍65	270	HCEV	
* U 式海狼潛艇	珍83	230	HCEV	

模　擬　（其他）

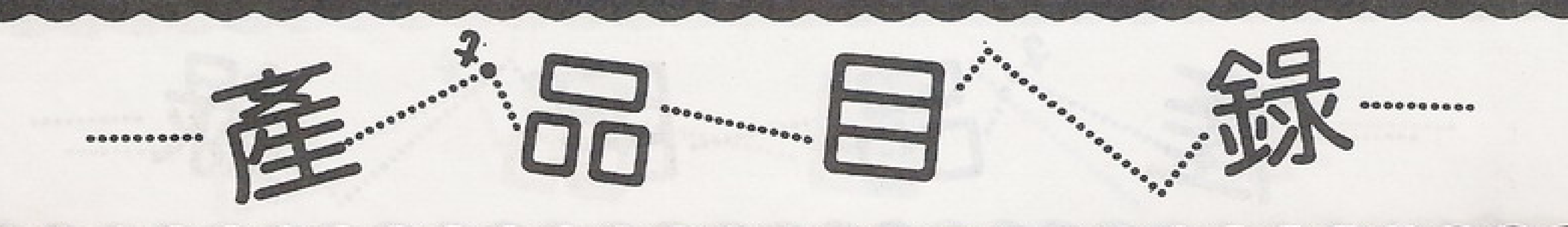
遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
醫生也瘋狂	珍8	230	HC	
* 上帝也抓狂	珍37	180	HCE	
* 醫生也瘋狂 II	珍100	270	EV	1部 1.2M 軟碟

其　他

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
核子防衛戰	貴13	80	HC	
飛狼突擊 II	貴16	80	HC	
摩登時代	貴67	80	HCE	
* 水果盤	貴162	80	H	只適用單色
* 百戰百勝電玩篇	貴214	150	HCEV	
梅杜莎指環	貴221	150	HCE	
* 激戰 M 星雲	貴227	150	HCEV	
* 麻雀學園	貴236	150	HV	
飛狼突擊隊	貴260	150	HCE	
地心攔截	珍12	230	HCE	
摩登原始人趣味大競賽	珍19	270	HCE	
* 飛龍騎士	珍53	270	HCEV	
光速先鋒	珍90	230	HCEV	只適用 AT
* 賭城大觀	珍99	300	HCEV	
* 快快樂樂學打字	珍107	230	HCEV	配合硬碟使用

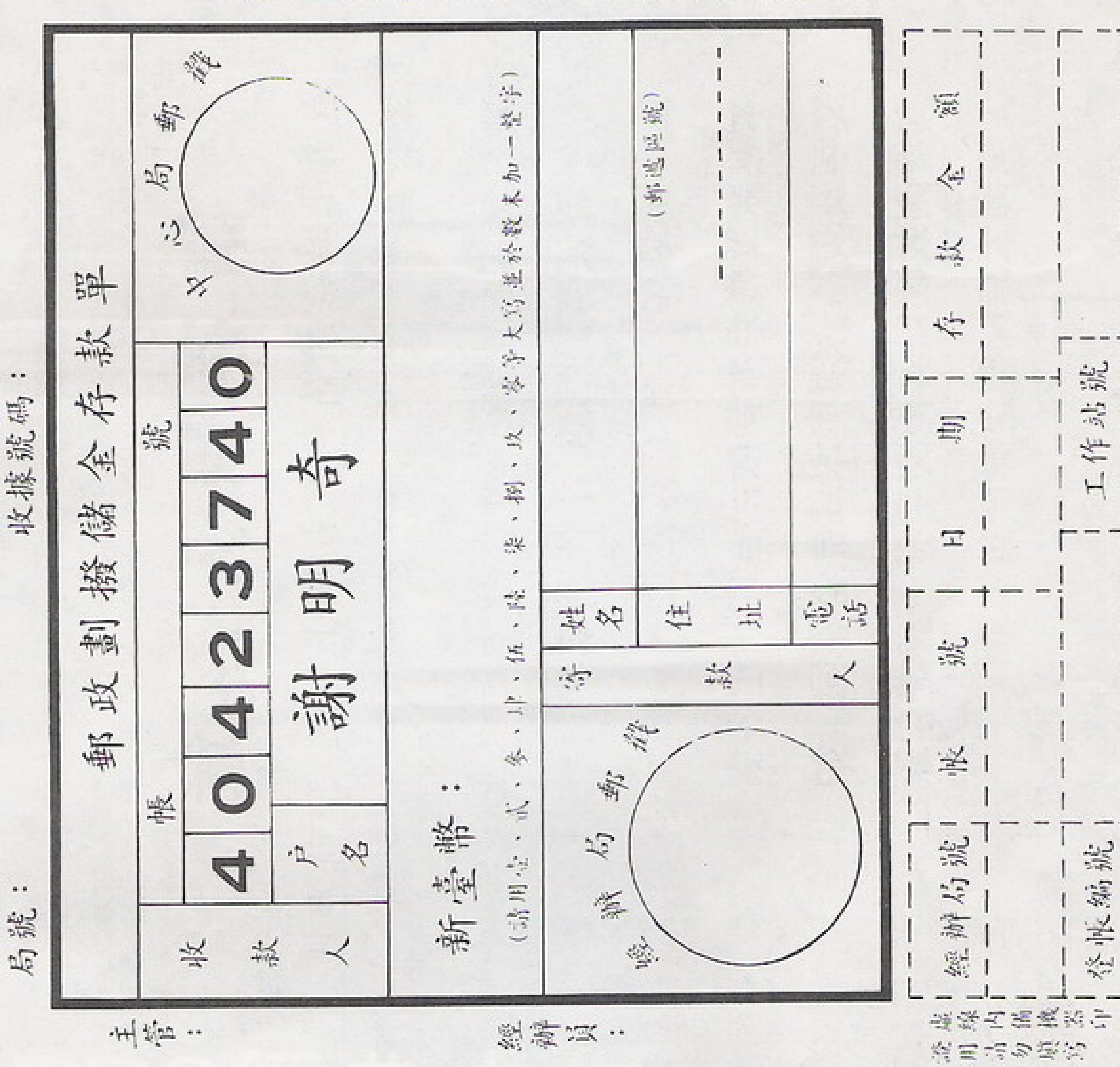
香港地區價目表

項目	售價
貴族版單片	HK$ 30
貴族版雙片	HK$ 50
珍藏版雙片	HK$ 65
珍藏版 3 片	HK$ 80
珍藏版 4 片	HK$ 95
珍藏版 5 片	HK$ 110
珍藏版 6 片	HK$ 120
珍藏版 7 片	HK$ 130
珍藏版 8 片	HK$ 140
珍藏版 9 片	HK$ 150
珍藏版 10 片	HK$ 160
三片大包裝	HK$ 110
魔奇音效卡	HK$ 550





過期雜誌要目



郵政劃撥儲金存款單

局號：　收據號碼：

帳號	40423740
收款人戶名	謝明奇

新臺幣：
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零字大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 / 住址 / 電話　（郵遞區號）

經辦局收款戳

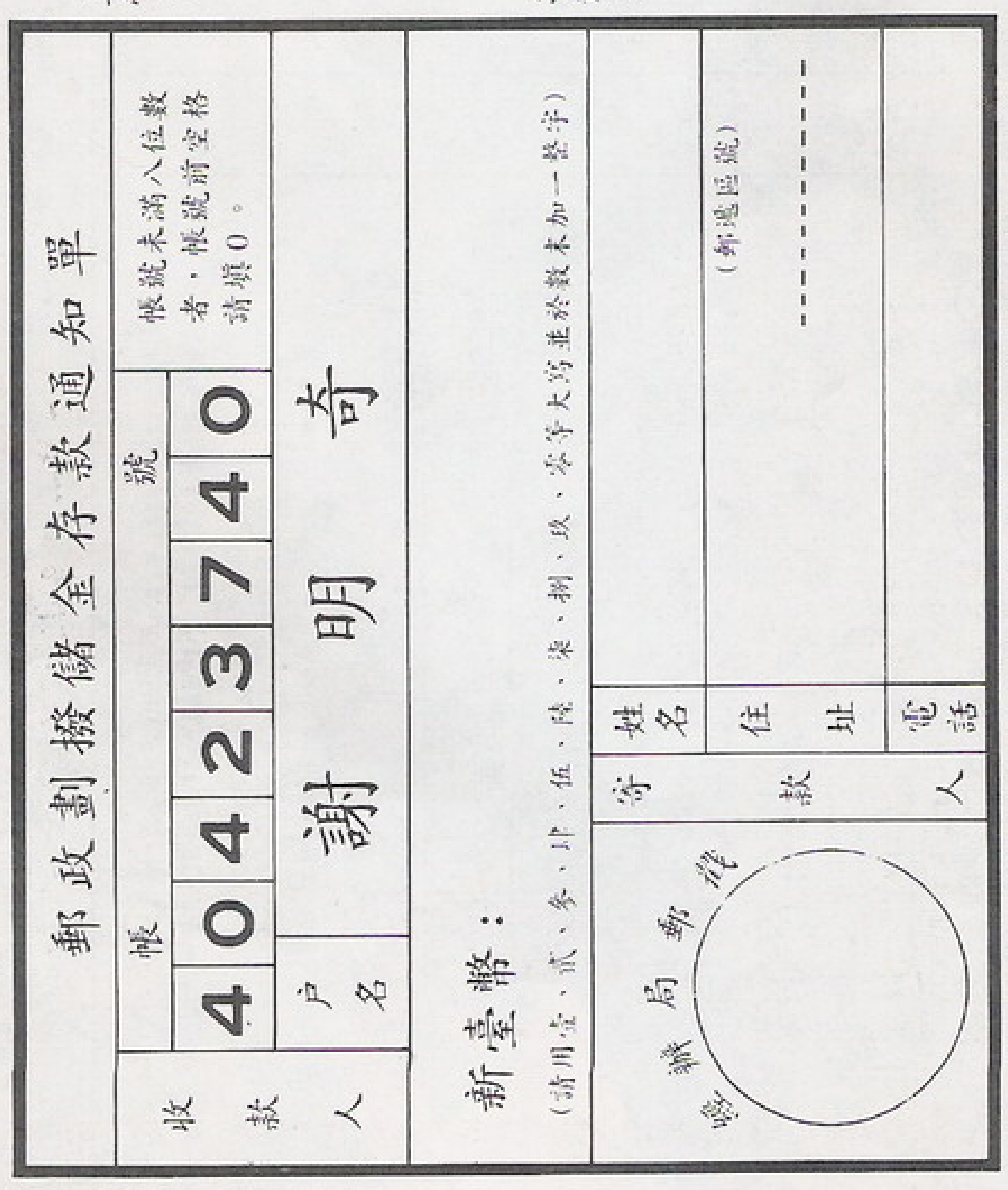
主管：　經辦員：

經辦局號　收帳日期　存款金額

登帳編號　工作站號

手續費　次

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

帳號	40423740
收款人戶名	謝明奇

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

新臺幣：
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零字大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 / 住址 / 電話　（郵遞區號）

經辦局收款戳

主管：　經辦員：

手續費

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

◎存款後由郵局製給正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

軟體世界雜誌訂購單

□新訂戶　□續訂戶

訂戶編號 ________

訂戶年齡 ________　職業 ________

電話 ________

本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期360元　□一年12期720元

自____年____月號至____年____月號止

⊙本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

⊙國外訂戶暫不受理

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。**否則應請換單另填。**

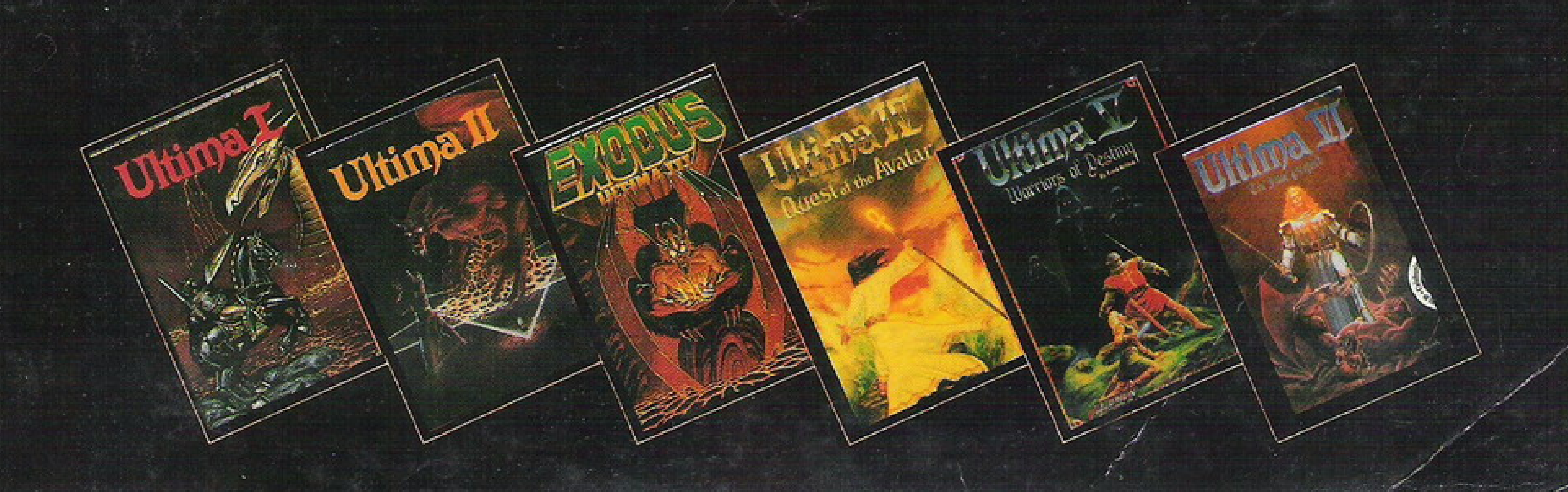


Ultima VII

THE BLACK GATE™

RPG經典之作

玩家矚目的焦點



加添顏色！！！不加價？？？

從30期起　32頁黑白變彩色
軟體世界雜誌給你 顏色 看

感謝軟體世界雜誌忠實讀者兩年半來的支持與愛護，軟體世界雜誌本著精益求精、更上層樓的製作精神服務廣大的讀者，在不增加讀者經濟負擔的前提下，自本期起彩色內頁增加為64頁，仍以NT$60低價（香港地區調為 HK $20） 回饋讀者，敬請舊雨新知，不吝批評指教。

